N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

WWW.JOYSTICK.FR

#118
SEPTEMBRE
2000

Tests Diablo 2 • Elite Force
• Grand Prix 3 • Carmageddon 2000
• Klingon Academy • Icewind Dale
• Warlords Battlecry • F1 Manager
• René Arnoux Karting

Bêta tests & previews FAKK 2
• Deep Fighters • Baldur's Gate 2
• Star Trek New Worlds
• Age of Empire 2 : Conquerors
• Kingdoms Under Fire • Cultures
• Earth 2150 : Moon Project
• In Cold Blood • Mercedes Truck
• Starship Titanic • Blair Witch

D E U S E X





Reportages & interviews
Core Design • Chris Hecker
• New Legend
• Verant Interactive

Réseau Shogun • Ultima Online
• Les futurs jeux massivement
multijoueurs • Rocket Arena 3
• Strike Force

Matos ATI Radeon • Abit SE-6
• GeForce 2 MX • Sonic Fury
• X Fire • Windows Millenium

Dossiers Overclocking suite et fin

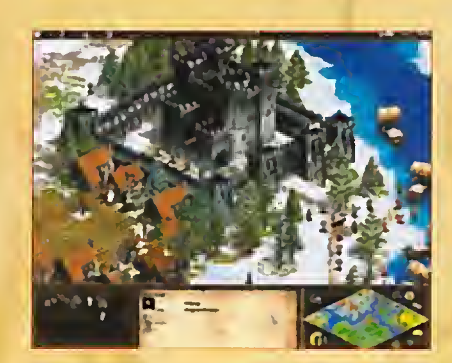


NUMÉRO 118 • SEPTEMBRE 2000 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT 1350 ESC • ANTILLES/GUYANE 45 F • REUNION 55 F • MAROC 75 DH

DEUS EX • DIABLO II • GRAND PRIX 3 • ELITE FORCE joystick 118 SEPTEMBRE 2000 • 38 F LE MOIS LE PLUS TENDRE

Age of Empires II contre-attaque







The Conquerors Expansion est l'add-on officiel de Age of Empires II. Repartez au combat avec cinq nouvelles civilisations : les Aztèques, les Mayas, les Huns, les Espagnols et les Coréens. Sortez vainqueur de quatre nouvelles campagnes : Attila le Hun, le Cid, Montezuma et les Batailles des Conquérants. Votre défi : étendre votre empire et dominer le monde.



Sommaire

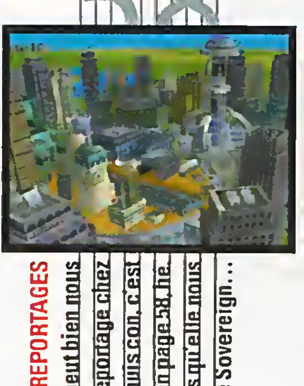
JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE,
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrice : Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun
Courrier lecteurs : monsieur pomme de terre
News : Toute l'équipe
Previews : Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
Rubrique matos : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
Reportages : Mathilde Remy (Wanda)
A collaboré à ce numéro : Gabriel Lopez (Ybag)

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin
Maquette créée par : Stéphane Noël
2e Maquettiste : Stéphane Noël
Maquettistes : Sonia Caron-Nini, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Yohan Meheu
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25 cllefevbre@hfp.fr
Directeur de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
Chef de pub : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33 jffeneux@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé 01 41 34 87 28
Promotion : Hélène Chemin hchemin@hfp.fr

58



REPORTAGES
Mais qu'est-ce qu'elle peut bien nous raconter, la Wanda, dans son reportage chez Verant Interactive ? Mhhh ? Chuis con, c'est facile : il suffit d'aller voir ça en page 58, hé. D'ailleurs ça m'étonnerait pas qu'elle nous cause de Sovereign...

72

TESTS
Une tripotée de bons gros tests pour fêter la rentrée : Deus Ex, Diablo II, Grand Prix 3, Elite Force et plein d'autres. À ce niveau, autant reprendre le taf en novembre. Mais c'est pas donné à tout le monde.

132



MATOS
C'est qu'en 32 bits, la Radeon 64 de chez ATI mettrait presque la pâtée à la GeForce 2. En attendant, ces cartes sont bien trop chères. 3 000 boules, y se font pas chier !

164



INTERVIEWS
En avant-première, le nouveau Rohmer : « Wanda à la plage ». Plus sérieusement, une interview avec Chris Hecker, designer inspiré. Au programme : une grande réflexion métaphysique sur l'avenir des jeux PC.

186



BÊTA-VERSION
Tranquillement mais sûrement le fils du retour de la revanche, j'ai nommé Baldur's Gate second du nom, se profile à l'horizon pour nous les rôlistes en mal de sensations.

ET AUSSI...

Couverture
Deus Ex © Ionstorm / Eidos 2000

ABONNEMENTS
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France 259 F. Étranger : par bateau 339 F.
Par avion : sur demande au 01 55 63 41 15.
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Ventes : Promévente 01 41 34 95 88

Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
Distribution : Transport Presse
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, un CD-Rom Net-Up collé sur la page 35, ainsi qu'un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Rédaction/animation : Guillaume Petetin et Frédéric Lapalus
Centre serveur : Hudge Interactive
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559
Dépôt légal à parution

DIFFUSION CONTRÔLE OJD



L'efficacité n'a jamais senti aussi bon.

TECHNOLOGIE
HEADSPACE

Fraîcheur immédiate. Parfum 24h.

Pour renforcer l'efficacité de ses déodorants, Ushuaia utilise une technologie innovante : le Headspace. Cette technologie est un procédé d'extraction de parfum écologique qui permet de capter directement sur la plante vivante, sans l'abîmer, l'ensemble de ses molécules odorantes.
Résultat : des parfums d'une tenue et d'une qualité extrêmes.

NOUVELLE EFFICACITÉ

Ushuaïa

NOUVEAU TECHNOLOGIE HEADSPACE

Ushuaïa
DÉO ANTI-TRANSPIRANT
FRAÎCHEUR IMMÉDIATE
PARFUM 24h
Pendjab
ESSENCES ORIENTALES

L'EXTR





MEN IN

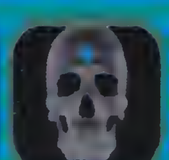
COMMENTAIRE VIDÉO DE TOMMY LEE JONES
ET DE BARRY SONNENFELD

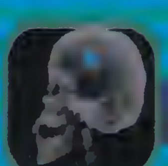
ÉTUDE MULTI ANGLE DE L'ANIMATION DES
PERSONNAGES ET DE LA SCÈNE DU TUNNEL

ATELIER DE MONTAGE:
DEVENEZ VOUS-MÊME RÉALISATEUR

DOCUMENTAIRE MIB











WARNING

au-delà de cette limite
vous franchissez les
barrières extra-interactives
du DVD MIB

ACCÈS EXTRA-ILLIMITÉ

DVD VIDEO



DÉTAIL DU CD-ROM

Je n'ai pas pour habitude de nous lancer des fleurs, mais là, on a fait plutôt fort. Pas moins de quatre démos exclusives parmi les plus gros jeux du moment : Grand Prix 3, Deus Ex, Vampire et Star Trek Elite Force. Trop fort ! Certes, certaines de ces démos sont disponibles sur le Net depuis un mois, mais vu leur taille, beaucoup n'ont pas eu le courage ou le temps de les télécharger. Dans un autre registre, vous avez été nombreux à demander des mods pour d'autres jeux que Half-Life. C'est chose faite avec les plus gros mods du moment pour Quake 3 et Unreal Tournament. Tout cela prenant énormément de place, nous n'avons pas pu inclure de drivers pour cartes 3D. Désolé, il faudra attendre le mois prochain. Et voilà.

Lord Casque Noir

(Sommaire CD par Kika)

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité.
L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DOS ».
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

DirectX 7.0

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 7.0

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip7.0, qui se trouve dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse.
En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 F et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenus. Alors, pensez-y !

Bonus : le kit de connexion À AOL

Le kit de connexion AOL, c'est Internet illimité et tout compris (Internet + téléphone inclus) pour 99 F/mois*. Ce kit vous offre un essai totalement gratuit de 20 heures de connexion Internet + téléphone inclus.
*Abonnement devant être souscrit avant le 31/10/2000 pour une période de 24 mois.

Comment QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal ; en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

Men in Black en DVD

Vous trouverez en ouverture du CD n° 2 la bande annonce du DVD de « Men in Black ». La Gaumont Tristar Columbia a apporté un soin tout particulier à cette adaptation, dont les menus et les suppléments sont dignes des meilleurs Zone 1.



Contenu du CD n°1

KIT DE CONNEXION AOL : Répertoire \DATA\AOL - Cliquez sur SETUP.EXE
QUICKTIME 4 : Répertoire \DATA\QUICKTIME4 -
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE - Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.
LES DÉMOS : Répertoire \DATA\DEMOS

Les exclusivités du mois

GRAND PRIX 3

ATTENTION : Cette démo se trouve sur le CD n° 2

Genre : Simulation
Éditeur : Hasbro Interactive / Microprose
Système : Win95/98, D3D







Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\GP3 du CD n° 2 et cliquez sur GP3.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Microprose.
Allez dans le menu des contrôles pour configurer les touches.

Config mini

P II 400, 64 Mo RAM.

Remarque

Pour un bon fonctionnement de l'interface, installez la version DirectX7.0a qui se trouve sur le CD n° 1, si ce n'était déjà fait.



Le contenu DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Remarque

Répertoire \DATA\PATCHE
Exceptionnellement, vous trouverez un patch sur le CD n° 1 habituellement réservé aux démos, et ce pour des raisons de gain de place. Il s'agit du patch 1.1.0.1 pour toutes les versions de Half-Life.



Les exclusivités du mois

DEUX EX

Genre : Aventure / Action
Éditeur : Eidos
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DEUSEX du CD n° 1 et cliquez sur DEUXEX.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

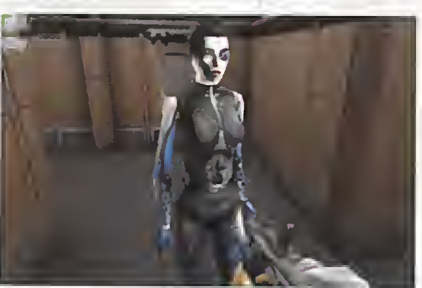
Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur DeuxExDemo.

Config mini

P II 400, 64 Mo RAM.











VAMPIRE

Genre : Action / RPG
Éditeur : Activision
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\VAMPIRE du CD n° 1 et cliquez sur VAMPIRE.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le répertoire C:\VAMPIRE_DEMO\ et cliquez sur VAMPIRE.EXE. Pour configurer les contrôles, allez dans Option.

Config mini

P II 400, 64 Mo RAM.

STAR TREK ELITE FORCE

Genre : Action
Éditeur : Activision
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\STARTREKELITEFORCE du CD n° 1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Raven Software. Pour connaître les contrôles, allez dans le menu Configure.

Config mini

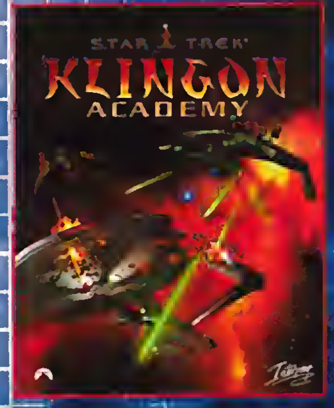
P II 400, 64 Mo RAM.



TELEPORTEZ VOUS DANS LA SIMULATION DE REFERENCE DE COMBATS SPATIAUX















ACTIVISION



Interplay

www.interplay.com/klingon

INFOS • CADEAUX • SOLUCES

Hot-Line N° Indigo 0 803 09 41 64

Hint-Line 08 36 68 94 95



* 2,23 F la minute



Les démos



Bang Gunship Elite

Genre : Combat spatial
Éditeur : Red Storm Entertainment
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\BANG GUNSHIP ELITE du CD n° 1 et cliquez sur BANGDEMO.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0. Le joystick est conseillé.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Red Storm.
Allez dans Option pour configurer le jeu.

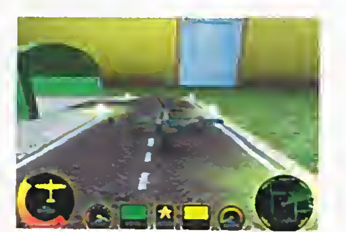
Config mini

P II 400, 64 Mo RAM.





Dog Fighter



Genre : Arcade avec maquettes d'avion
Éditeur : Paradox Entertainment
Système : Win 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DOGFIGHTER du CD n° 1 et cliquez sur DOGFIGHTER.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0. Le joystick est conseillé.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Paradox Entertainment.
Les touches sont définies dans le menu Option.

Config mini

P II 400, 64 Mo RAM.







The Gift

Genre : Plate-forme
Éditeur : Cryo
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\GIFT du CD n° 1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur The Gift.
Lancez la configuration avant de jouer.

Config mini

P II 400, 64 Mo RAM.







Les démos





INFESTATION



Genre : Arcade
Éditeur : Ubi Soft
Système : Win95/98, D3D,

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\INFESTATION du CD n° 1 et cliquez sur INFESTATION.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Le fichier se dezipe dans C:\WINDOWS\TEMP\ ; ouvrez ce répertoire et cliquez sur DEMO.EXE.

Config mini

P II 400, 64 Mo RAM.

THANDOR



Genre : Stratégie
Éditeur : Innonics
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\THANDOR du CD n° 1 et cliquez sur THANDOR.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Thandor Demo.

Config mini

P II 400, 64 Mo RAM.



Contenu du CD n°2 Joystick N° 118

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK
Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE
Appuyez sur la touche ECHAP ou bien sur ALT + F4.

DIRECTX7.0
Répertoire \DATA\DIRECTX7
Cliquez sur DX70AFRN.EXE

LANCEMENT DE LA JOYSLIST
Répertoire \DATA
Lancement de la Joyliste, l'interface des sharewares : Joylist.exe

LES SHAREWARES ET AUTRES FICHIERS :
Répertoire \DATA\SHAREWARES

COMMUNICATION
Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

AFTP18B3.EXE	Absolute FTP v1.8 betâ 3(client FTP)
CCAM.EXE	ConquerCam 1.63(gestion Webcam)
CNGSETUP.EXE	Check&Get 1.5 Build 57 (gestionnaire « favoris »)
IPXLOCALCHAT.EXE	IPX Local Chat (chat sur réseau IPX)
IZYWEB.ZIP	IzyWeb 4.2 (compteur de communic.)
NASETUP.EXE	NoAds 2000.6.30 (Pop-up killer)
SYNCIT12SETUP.EXE	BookmarkSync 1.2 (gestionnaire « favoris »)

GRAPHISME
Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME
Ce dossier contient de nombreuses images non répertoriées dans la liste suivante. Seuls les programmes y figurent.

8 ICONES.ZIP	8 icônes de bureau
ACDSEE300.EXE	ACDSee 3.0 (visualiseur d'images)
EXD-HEAVEN7.ZIP	Demomakers
PSP7B2.EXE	PaintShop Pro 7.0 (retouche photos)
TERRAGEN.EXE	Images lecteur
VIP2.ZIP	Demomakers. Accéléré 3D
ZELDA99.EXE	Thème de bureau

JEUX
Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

19472_THEPOWCAMP.ZIP	Map Ground Control
ANDROID_ALPHA1.EXE	Bot Counter-Strike
AO2.ZIP	Scenarii pour Age of Kings
AULERQUES.ZIP	Campagne Age of Empires
BIG WARHOUSE.ZIP	Map Quake 3
BMW2.ZIP	BMW M5 pour Midtown Madness
BSGV01A.ZIP	HomeWorld : alpha de l'add-on BattleStar Galactica
CCTF99C.EXE	Mod Quake 3 Classic CTF 99c Final Beta
CS FRA.ZIP	Pack français pour Counter-Strike 6.6
CSB6566.EXE	Counter-Strike 6.5 vers 6.6
CSDE_HOBBITHOUSE.ZIP	Map Counter-Strike
CSTRIKE66.EXE	Traduction française pour Counter-Strike 6.6
CS_CAMPING_TERROS.ZIP	Une aide de jeu pour Counter-Strike en HTML
CS_CITYPARK.ZIP	Map Counter-Strike
DOOM3D114.ZIP	Doom3D 1.4 (version accélérée de Doom2. Nécessite le jeu)
GCMAPS01_FR.ZIP	Map Ground Control
GTSINSTALL.EXE	Need For Speed Porsche 2000 : Porsche 928
HEROES3.ZIP	Cartes pour Heroes & MM 3
HL_STACK007.ZIP	Carte multijoueur pour Half-Life
HUMMER.ZIP	Hummer pour Midtown Madness
JACK.ZIP	Jeu fait par un lecteur
JUMBOT22.ZIP	Bot pour Half-Life
NOXQUEST.EXE	Add-on pour NOX
PROTO.ZIP	Voiture BMW proto 1 pour NFS4
Q3-BOOMMAP.ZIP	Map pour Quake 3
Q3-MAP.ZIP	Maps pour Quake 3
Q3UTBETA1.EXE	Mod Urban Terror pour Quake 3
RA3.EXE	Mod Quake 3 Rocket Arena 3
ROCKETARENAUTFULL142.ZIP	Mod Rocket Arena pour Unreal Tournament
SF_1.27FULL.EXE	Mod Strike Force pour Unreal Tournament
SI096.EXE	Mod Science pour Half-Life
SWATMANUAL.ZIP	Manuel du Mod SWAT pour U.T.
SWAT_BETA1.ZIP	SWAT pour Unreal Tournament
TRON2000.ZIP	Jeu fait par un lecteur
WFA11FULL.EXE	Mod Quake 3 : Weapons Factory

MUSIQUE
Répertoire \DATA\SHAREWARES\MUSIQUE

3 SKINS WINAMP.ZIP	3 skins pour Winamp
BEN.ZIP	Musiques lecteur au format IT
GEISS_423.EXE	Plug-in Winamp
GRUIK-HALFLIFE.ZIP	Musique lecteur
NATURAMP.ZIP	Skin pour Winamp
SONIQ163.EXE	Sonique 1.63 (player audio)
SYNCHROSTART.ZIP	Musiques lecteur
WINAMP.ZIP	6 skins pour Winamp
ZIKS DJ MOXX.ZIP	Musiques lecteur

PATCHES
Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

ARCP11FR.EXE	Arcatera - The Dark Brotherhood 1.1
ATLANTIS2.EXE	Atlantis 2 v2
AZTEC.EXE	Aztec v1.1
BEETLE.EXE	Beetle Crazy Cup
BEOS-5.0.2-TO-5.0.3-X86.ZIP	BeOS 5.0.2 vers 5.0.3
D2PATCH_103.EXE	Diablo v1.02
DEUSEX_D3D_BETA.ZIP	Deus Ex patch 3D version US uniquement
F11001101.EXE	Half-Life 1.1.0.0 version 1.1.0.1
FH1101.ZIP	Patch full 1.1.0.1 sur CD n° 1
GPL12_FRENCH.EXE	Grand Prix Legends : patch Direct3D
PATCH_104_FR.EXE	Fourmis 1.04
TS203FR.ZIP	Command & Conquer II : Tiberian Sun 2.03
UNREALPATCH226FINAL.EXE	Unreal 2.26
UTPATCH425.EXE	Unreal Tournament 4.25
VAMPIREPATCH.ZIP	Vampire 1.1

PHARMACIE
Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

hedit21.exe	Éditeur hexadécimal
winzip80.exe	Winzip 8.0

UTILITAIRES
Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

PATCH.ZIP	Liste des patches des CD joystick (n° 95 à 117)
PIM2INSTALL.EXE	Agenda
PLUS232.EXE	Utilitaire audio
QI JUILLET AOUT 2000.ZIP	Fanzine lecteur
SETUP11.EXE	WinAccelerator v1.1 (repartition temps CPU)
WMP7.EXE	Microsoft Media Player 7.0
WRAR271.EXE	WinRAR 2.71

RESPONSABILITÉS
Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DROITS D'AUTEURS



Vampire the Masquerade : Redemption PATCH 1.1

Le big patch du mois : celui de Vampire, qui en avait bien besoin. Comme annoncé, il permet de sauvegarder à n'importe quel endroit, et du coup, laisse supposer que les développeurs ont arrêté de nous prendre pour des débiles. Attention : il est très possible que ce patch soit incompatible avec certaines sauvagardes. Du côté jeu en réseau, le chroniqueur a désormais la possibilité de manipuler les générations de vampires, de changer de zone avec un personnage possédé par lui, et surtout le pouvoir de bouger des objets une fois qu'ils ont été placés. Côté réparations de bugs, il y a à boire et à manger. Tout d'abord, certains boss de fin de niveau (comme ce crétin de Mercurio) ont diminué en puissance, ce qui évite d'avoir à refaire les combats 12 fois avant de les tuer. Les bugs de sauvegarde qui causaient des ralentissements et qui voyaient leur taille augmenter ont désormais disparu... Et dire que je prenais Pete Boule pour un mythomane totalement névrosé. Côté faune et flore, on ne verra plus les humains utiliser des parchemins de disciplines, et les morts des Nosferatu seront désormais conformes. D'autres améliorations sont au rendez-vous dans ce patch.







Diablo II PATCH 1.02

Et hop, un premier patch pour Blizzard, qui, avec les problèmes de Battlenet Europe, est bien loin d'avoir fait un parcours sans faute. Ce fichier enlève le bug qui effaçait un perso lorsque vous lui aviez donné le même nom sur un royaume (Battlenet). On compte aussi l'amélioration de l'usage de la mémoire, ce qui devrait éviter les ralentissements et les plantages au bout de quelques dizaines d'heures de jeu. Autre apport, fantastique celui-ci : la possibilité de fermer les écrans avec la touche Escape. Encore merci. Quelques bugs mineurs ont aussi été réglés.

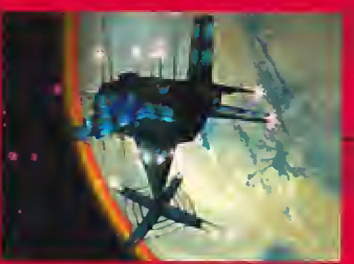
patches

C'est la rentrée, et déjà une pluie de bugs s'abattent sur nos grand jeux : Diablo II, Vampire, Half-Life et surtout, surtout, Atlantis II. Non je plaisante. Quoiqu'on trouve un patch pour ce dernier dans le CD de Joy, ce mois-ci.

Half-Life PATCH COMPLET 1.1.0.1

Voici un autre gros morceau du mois, le nouveau patch d'Half-Life. Valve ne nous oublie pas. Grande nouvelle pour les possesseurs d'ATI Rage (et je sais qu'ils sont nombreux à avoir hésité entre l'achat de cette carte ou d'un gnou à la Fnac), ce patch améliore les performances sur cette carte vidéo. L'exploit « fakelag » qui servait à reloutiser les parties réseau a été rendu inoffensif. Les possesseurs de Pentium à base de MMX (en gros tout le monde) verront le soft se servir de ce jeu d'instructions. Bien d'autres trucs ont été ajoutés et concernent, entre autres, des « exploits » que certains utilisent pour emmerder leur monde en réseau. Grande nouvelle, ce patch énorme (37 Mo) upgrade la plupart des versions du jeu (1.0, 1.0.0.9, 1.0.1.3, 1.0.1.5, 1.0.1.6), un autre dans le CD de Joy permet de passer du 1.1.0.0 en 1.1.0.1







Patch Unreal Tournament 425

Ce patch, qui est compatible en réseau avec toutes les versions de Unreal (versions 400, 402, 405b, 413, 420), apporte beaucoup au jeu. D'ailleurs tenez, 425, ça pourrait être le nombre de trucs qu'il corrige. Non je plaisante. Bon allez on y va : réparation d'un problème avec les mots de passe comprenant des espaces ; mise en priorité du trafic réseau pour les utilisateurs à faible bande passante ; suppression de la tactique bourrante dite du « spam par le suicide ». Le mode de jeu « last man standing » peut désormais avoir une limite de temps. L'éditeur est désormais capable de gérer les chemins comprenant des espaces, l'interface utilisateur a été améliorée, et les exports de scripts se font correctement. Le patch se trouve au http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=472 (6.0 mégas)

Bob Arctor

En vrac comme ma tête

À quand une carte son AC3 ?

Sylvain

Heureux hasard, la Sound Fury de VideoLogic, carte son grand public dotée d'une entrée/sortie AC3, est testée dans la rubrique Matos de ce numéro.

J'aimerais bien connaître un site où l'on peut télécharger des sauvegardes de jeux comme par exemple (dans mon cas) Phantasmagoria 2.

Thomas

Oui, c'est bien pratique quand on est bloqué, mais aussi quand on a écrasé son unique sauvegarde avec une partie plantée. Voici deux sites spécialisés : www.cheaters-guild.com/index2.asp et www.savegames.net

À quoi sert systray dans Win98 ? C'est le seul que je n'ose pas virer de ma config de démarrage de tous mes TSR dans Msconfig.

Sapin

En français, c'est la barre de tâches (la barre du bas avec les p'tites icones) et non, ne l'enlevez pas, c'est mal, aussi mal que de croiser les rayons dans Ghostbusters.

Où peut-on se procurer des tapis de souris « spécial quakers », qui sont, je me suis laissé dire, formidables et ergonomiques.

Phantom the Boss

Ackboo ne jure que par eux. Vous pouvez les commander sur ce site : www.everglide.com Moulinex, quent à lui, conseille une grande poêle au téflon. On le soupçonne de plaisanter.

J'ai trouvé des codes pour le jeu Vampire The Mascarade sur un site, mais impossible d'activer la console. Auriez-vous une info ?

adrien95

Affichez les propriétés du raccourci vers le jeu. Dans cible, ajoutez « -console » à la suite du chemin qui se termine par « vampire.exe ». Par exemple : « C:\Vampire\vampire.exe -console ». N'oubliez pas l'espace avant « -console ». Les cheats se trouvent à l'adresse suivante : http://sages.ign.com/codes/14/11636.html. Au passage, voici l'ultime moteur de recherche de Cheats : www.gamefaqs.com/

Vous auriez une petite adresse où l'on trouverait un guide de Worldcraft en français ?

KissKool

Les dessous de maps

Je galère pour trouver des maps me permettant de jouer en coopératif sur Rogue Spear ou Urban Ops.

Broq.

Vous trouverez votre bonheur ici : www.planetroguespear.com/, et je vous rappelle que notre bon Gana avait inclus une cinquantaine de maps pour Rogue Spear dans le CD n°2 de Joystick n° 117.

J'aimerais savoir où trouver des maps et des nouveaux véhicules pour Midtown Madness.

JøKer

Deux bons sites : http://mmcentral.virtualave.net/ et http://midtown.extremegamers.com/

Vous êtes très nombreux à avoir pataugé dans les modes d'emploi en anglais de Worldcraft. Le remède à vos maux de tête se trouve ici : http://www.halflifefusion.com/hldesign/index.s html

Où peut-on trouver une liste des villes équipées en ADSL ?

Ici, vous pourrez suivre au jour le jour les retards régulièrement pris sur ces installations que pourtant nous attendons tous comme la pluie au Sahel : www.netissimo.tm.fr

Vous avez été anormalement nombreux à signaler des CD de Joy défectueux. Le problème viendrait finalement, non de la gravure, mais des magazines qui étaient parfois trop serrés les uns contre les autres par des lanières en plastique pendant le transport. (Je ne vous explique pas comment on a ramé pour trouver ça). Sinon, mille mercis pour votre plébiscite de la Balunga !… Je ne citerai qu'une lettre qui m'a tiré des larmes de bonheur : « … la BALUNGA est carrément géniale. Ma copine apprécie beaucoup également (on a même fait l'amour dessus)… » C'est vrai, je vous le confirme, ma copine aussi a adoré. Elle a fait l'amour dessus avec son moniteur de catamaran.

Joystick magazine,
Courrier des lecteurs,
124 rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex
Pom2ter@joystick.fr

Du son la joie

J'aurais voulu savoir s'il existe un programme qui transforme les fichiers REAL AUDIO en MP3.

Maxigor

Dans un premier temps, les fichiers Real Audio (en .ra) doivent être convertis en .wav, grâce au programme ra2wav, puis de wav et mp3 avec Music Match par exemple www.music-match.com (où vous pourrez télécharger une version freeware). À l'adresse suivante http://hem.spray.se/joakim.slettengren/, vous trouverez ra2wav ainsi qu'un nombre abracadabrant de convertisseurs d'à peu près tout (.apt) en n'importe quoi (.npq).

Comment fait-on pour récupérer les musiques que l'on trouve dans le jeu Nomad Soul, et les écouter à part ?

Dominique R.

Elles sont elles téléchargeables sur le site de Quantic Dream www.quanticdream.com… sans celles de David Bowie, malheureusement.

COURRIER

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2, 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15
Tips, soluces, astuces, etc. : crack@joystick.fr
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe :
JEUX CRACK

CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01 41 34 87 75
Propositions de programmes, images, maps, etc., à intégrer au CD de Joy : cdrom@joystick.fr
Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression des Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Ce courrier a été écrit en collaboration avec ces gens bizarres qui hantent le site IRC #joystick (sur Undernet !). Grand merci aux précieux Tbf, Pelops, mmaya, C-Macleod, SpyAway, Fa_, Yann'amar, NOFX_, Downer, Jesus-Am, Sanchaise et Pelops.

À recopier à l'encre rose dans votre journal intime

Serait-il possible de m'envoyer les paroles du tube de l'été « La Balunga » ? Bravo pour cette zik, elle fait fureur, on adore trop à fond dans les rues de Fréjus ! Où peut-on trouver le mp3 ?

Sebleix

Vous allez rire… le mp3 se trouve assez facilement sur Napster. Quant aux paroles, nous ne nous ferons pas prier, ayant pleinement conscience d'avoir apporté notre pierre à l'édifice de la littérature française (Lyrics : pom2ter - Music : Fishbone - Voices : Sonia Bandoléo, Bob Arctor, Pom2ter) :

Écoute ce tempo
Écoute mes lyrics
Je ramène ce refrain
D'un voyage en Afrique

La terre du reggae
Du blues et du funky
A encore créé
Un rythme trop groovy

C'est un cri de révolte
Une émeute un riot
La Balunga c'est ça
Révolutionne-toi !

Laisse danser tes bras
Laisse danser tes pieds
Laisse-toi onduler
Les mauls vont kiffer

Viens danser… la Balunga
C'est la chanson de l'été
Toi et moi… la Balunga
Sur cet air, on s'est aimé
Aujourd'hui… la Balunga
Me fait penser à toi
On ne se… reverra pas
Mais Balunga est en moi

Come with me, dance with me, think of me, please love me (4 fois)

Je te revois qui dansait la Balunga au Pacha Night. Le club-hôtel de Plouernec, t'en souviens-tu ? Ce jeune homme qui ne te quittait pas du regard, c'était moi… J'étais love de toi, Chantal… et tu es partie. C'est loin Strasbourg tu sais, mais je pense souvent à toi. Quand je projette les photos de nos vacances à mes amis… ils ne comprennent pas toujours. Ils ne comprennent pas pourquoi je reste seul. Cette chanson t'est dédiée. J'te kiss Chantal… je te kiss.

U.K. Only

Y aurait-il un site français pour optimiser sa connexion avec un modem 56k ? J'ai trouvé un site anglais qui permettait de considérablement baisser son ping (de 100 à 200 m/s en moins avec un 56k). Est-ce qu'il en existe un en français ?

Apocalypse

Ne pas parler anglais a toujours été terriblement frustrant pour un fan de jeux vidéo, et d'informatique en général… tout particulièrement quand on visite des sites techniques sur le Net. Il y a cependant une astuce qui marche relativement bien : lancez le moteur de recherche Altavista www.altavista.com . Tapez comme recherche le mot « translate » (traduction). En haut à droite apparait un bandeau publicitaire orange, cliquez dessus. Il vous amène à l'adresse suivante : http://babelfish.altavista.com/translate.dyn. Ici, tapez l'adresse URL du site anglophone auquel vous ne comprenez rien ; Babelfish ouvre la page… entièrement traduite par ses soins ! Tentons un « crash test » avec un texte aussi obscur que… les paroles du rappeur Eminem. Extrait de Guilty Conscience traduit par Babelfish :

« Shit de dat de baise… vous avez juste attrapé ce cheatin de chienne ! Tandis que vous au travail elle est avec un certain tryin de type ' à descendre??! Slittin de baise ' sa gorge! COUPEZ LA TÊTE DE CETTE CHIENNE !! »

Comme vous pouvez le constater, l'esprit du texte reste intact, c'est maintenant obscur en français. Pour répondre plus directement à votre question, vous trouverez dans le précédent numéro de Joystick (le n° 117), un dossier d'Ackboo qui répondra à toutes vos interrogations. Un site francophone très complet est consacré au même sujet : www.impertinence.com (cliquez sur « Turbo Internet »).

www.micromania.fr

Le site du n°1 du jeu video

SOS JEUX



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

NE RESTEZ PAS BLOQUÉ DANS UN JEU !

*Retrouvez sur le **site Micromania** :*

- 20 000 codes, astuces, soluces.
- La rubrique **SOS JEUX** pour poser vos questions et recevoir l'aide de milliers de Micromanes : déjà plus de 10 000 questions/réponses sur plus de 600 jeux !

NOUVEAU !

L'actualité du jeu vidéo en instantané !

CODES ET ASTUCES

Consultez dès maintenant et gratuitement 18000 codes, astuces, soluces !

Profitez **gratuitement** des solutions complètes des tops du moment : Galerians (PSX), Ecco Le Dauphin (DC), Diablo 2 (PC)...

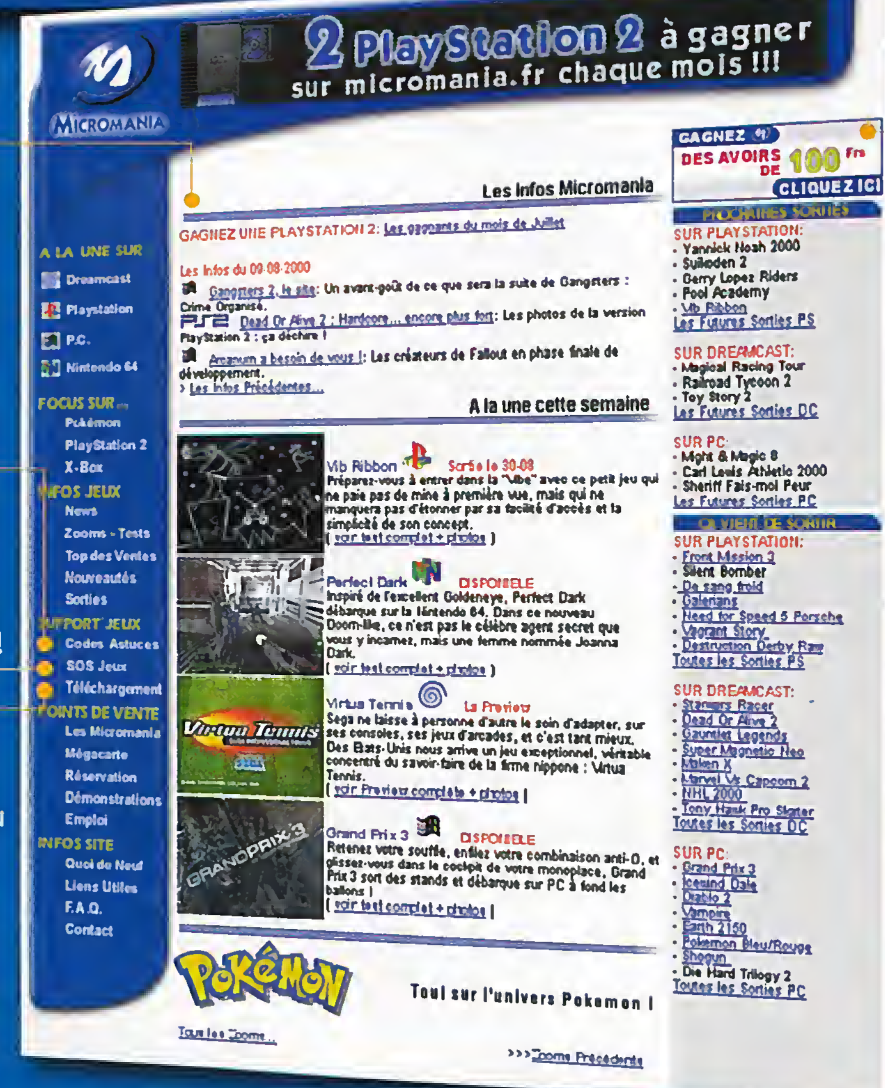
SOS JEUX

Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

TÉLÉCHARGEMENT

Cette rubrique vous propose de télécharger des démos de jeux ou les tous derniers patchs de vos jeux préférés : corrigez ainsi les problèmes de cartes graphiques, fixez les bugs d'affichages et améliorez la qualité d'affichage.

NOUVEAU !



GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

E-NEWS MICROMANIA

Soyez informé **GRATUITEMENT** chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une **e-news** en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.



Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux d'un seul coup et d'un seul !

LES MICROMANIA

72 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN – C.Cial Auchan, 44230 Saint-Sébastien sur Loire – NOUVEAU

72 MICROMANIA LE MANS SUD – C.Cial Carrefour, 72100 Le Mans – NOUVEAU

84 MICROMANIA AVIGNON SUD – C.Cial Mistral 7, 84000 Avignon – NOUVEAU

14 MICROMANIA CAEN – NOUVEAU – C.Cial Mondeville 2, Tél. 02 31 35 62 82 - 14120 Mondeville

59 MICROMANIA VALENCIENNES – C.Cial Auchan Petite Forêt, Tél. 03 27 51 30 73 - 59410 Anzin – NOUVEAU

06 MICROMANIA ANTIBES – NOUVEAU – C.Cial Carrefour Antibes - Tél. 04 97 21 16 16, 06600 Antibes

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20
75 MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07
75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 01 42 56 04 13
75 MICROMANIA OPÉRA - Tél. 01 40 15 93 10
75 MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 43
75 MICROMANIA EOLE - Tél. 01 44 53 11 15
75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 64 87 90 33
78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tél. 01 34 65 32 91
78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01 30 43 25 23
78 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87
78 MICROMANIA MONTESSON - Tél. 01 61 04 19 00
91 MICROMANIA LES ULIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99
91 MICROMANIA ÉVRY 2 - Tél. 01 60 77 74 02
92 MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 73 53 23
93 MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 41 63 14 15
93 MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07
93 MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 43 04 25 10
94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tél. 01 45 15 12 06
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tél. 01 46 87 30 71
94 MICROMANIA CRÉTEIL - Tél. 01 43 77 24 11
94 MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 31 61
94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY - Tél. 01 53 99 18 45
95 MICROMANIA CERGY - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000 - Tél. 04 93 14 61 47
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tél. 04 93 62 01 14
13 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50
13 MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35
13 MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
13 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72
21 MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 88
31 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39
34 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 14 57
44 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96
45 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 50
45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 38
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ - Tél. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE - Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
67 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20
68 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65 20
69 MICROMANIA ECULLY - Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82
69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92
74 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
72 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91
76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tél. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 66



Telex

Mis en branle depuis quelques mois, le développement de Dungeon Keeper 3 va être stoppé. Officiellement, cet arrêt n'est que temporaire, Bullfrog souhaitant que ses équipes concentrent leurs efforts sur d'autres projets, notamment ceux destinés à la PlayStation 2.

Juillet 2000, Pompéi. Je profite de la vue qu'offrent les derniers rayons du soleil, appuyé contre une colonne du forum. Au bout de la perspective, le Vésuve bouche l'horizon. C'est son explosion qui arrêta le temps ici, il y a près de deux mille ans. C'était en été 79, une journée semblable à celle-ci. Il fallut attendre le XVIIe siècle pour que Pompéi soit exhumée, quasi intacte, comme le château de la Belle au bois dormant. Dans les habitations les moins touchées, on découvrit alors, en plus des objets de tous les jours, des fresques, mosaïques, tablettes et parchemins, inestimable témoignage de la vie antique. Le rapport avec le sujet qui nous préoccupe ? Si une telle chose arrivait de nos jours, qu'adviendrait-il de la mémoire de cette toute fin du XXe siècle ? Ces textes, ces images, ces sons, bref, ce patrimoine de 0 et 1 ? Le plus paradoxal, c'est que l'ère du digital est celle de la copie facile. Du marbre au papier, du papier aux banques de données, il semble que la pérennité d'un support soit inversement proportionnelle à sa facilité de reproduction ; plus il existe d'exemplaires d'une œuvre, plus ceux-ci sont fragiles. Résisteront-ils en raison de leur nombre, ou seront-ils détruits en raison de leur faiblesse ? Si l'humanité persiste à ne faire aucun cas de ce qui est abondance, je ne donne pas cher de la peau des octets à la mode. Tiens, le soleil disparaît derrière le temple d'Isis. Il est temps de rentrer.



dito

Cyrille Baron

TROIS miyards



Microsoft devrait débourser plus de 3 milliards de francs en 2001 pour la campagne de pub de sa future console, la X-Box. C'est encore plus que pour le lancement, déjà très coûteux, de Windows 95 (souvenez-vous, ils avaient même racheté les droits de « Start Me Up » des Rolling Stones). Dans le même temps, on apprend que les systèmes de développement pour la console sont ultra-beaux (cf. photo) et que les premiers exemplaires viennent d'être livrés aux développeurs. La lancement de la console est toujours prévu pour fin 2001.

Ambiance électrique

En Californie, les chaleurs du mois d'août ont fait grimper en flèche l'utilisation de l'air conditionné pour rafraichir les milliers de salles informatiques de la Silicon Valley. Cette surconsommation a mis dans le rouge les centrales électriques du pays qui, le 14 juin, ont dû tourner à 99 % de leur capacité maximale, causant çà et là quelques pannes de courant à travers l'État. Évidemment, les processeurs ne supportant même pas les microcoupures, de nombreux systèmes informatiques se sont vautrés dans la journée, causant quelques millions de dollars de dommages en perte de productivité. Le système électrique californien n'a pas été mis à niveau depuis 20 ans, et aucun dirigeant ne semble avoir pensé qu'avec l'expansion de la Silicon Valley et l'explosion des nouvelles technologies, l'État aurait besoin de quelques kilowatts en plus..

VAgue bleue

Il y a quelques mois, IBM livrait le plus puissant ordinateur du monde aux chercheurs américains du nucléaire pour leur permettre de simuler des explosions atomiques. La bestiole a coûté près d'un milliard de francs et occupe la surface de deux terrains de basket-ball. Nouvelle grosse commande pour le constructeur, auquel la Marine américaine a demandé de lui fournir ce qui sera le quatrième calculateur le plus performant du monde. Le Blue Wave sera utilisé pour modéliser les océans du globe, améliorer les prévisions des météorologistes de l'Armée, et accessoirement encoder en un peu moins de 0.4 seconde l'œuvre intégrale de Hugues Auffray en MP3.

Resident Evil 3

Pour ceux à qui ça ne dit rien, sachez que Resident Evil n'est pas une chanson de INXS. Il s'agit là d'un jeu plein d'horreurs et de zombis. Le titre de la chanson de INXS, c'est « Devil Inside », mais là on s'éloigne. Pour ce Resident Evil troisième du nom, on a repris les même protagonistes que ceux des épisodes précédents ; on contamine une ville et on met un délai pour trouver l'antidote qui empêchera le héros de cette série d'épouvante de devenir, à son tour, un mort-vivant. Comme dans les épisodes précédents, l'action se déroule à la 3e personne, dans des décors pré-calculés, et un grand nombre d'effets de surprise, eux aussi pré-calculés, sont au programme. Et puis, histoire de mettre un peu plus la pression, on nous colle un super-super zombi, Nemesis, qui passera son temps à nous courir derrière.



Eidos DEUX chiffres

300 millions de francs : ce sont les pertes affichées par Eidos cette année. 40 millions de francs : c'est, salaire et primes confondus, ce qu'a touché sur la même période Jeremy Heath Smith, responsable des Tomb Raider chez Eidos. Source : « London's Financial Time ».

TU VEUX ENCORE VOIR LES JOLIS POISSONS, MON GENTIL PINGOUIN ?
MAIS, ARRÊTES, BOB ! TU VAS LE NOYER !
HOU, QU'IL EST VILAIN, LE MONSIEUR !!!
…ET PUIS C'EST À MON TOUR, MAINTENANT !
ÇA VA BIENTÔT FAIRE VINGT MINUTES QUE TU JOUES AVEC.
…PAS BEAU LE IANSOLO !

…IANSOLO ET BOB ARCTOR SONT PARTIS À DEAUVILLE AVEC LEUR AMI PINGOUIN.

Telex

Microsoft a sorti un éditeur de terrains et de circuits pour Motocross Madness 2. Il s'appelle Armadillo, il est compatible avec 3DSMax, et vous le trouverez sur http://www.microsoft.com/games/motocross2. *Ça tombe bien, ma grand-mère vient justement de m'offrir 3DSMax pour ma fête.*



Après avoir poursuivi la moitié des constructeurs de PC de la planète en les accusant de pomper le design translucide de l'iMac, Apple se voit à son tour menacé de poursuites judiciaires pour avoir plagié le Qube de Cobalt dans le design de son tout nouveau G4 Cube. Effectivement, les deux machines ont les mêmes dimensions et la même forme. Après tout, si Apple a prétendu être le premier à utiliser des matières plastiques translucides, on peut bien tolérer que les designers de Cobalt se proclament les inventeurs du cube…

Histoire de cube

Wap do HaCk

Alors que le Wap n'en est encore qu'au stade embryonnaire, un premier virus similaire au fameux « ILOVEYOU » se répand via les e-mails destinés au téléphone portable. Pour l'instant, les dégâts sont limités puisque le virus ne fait qu'envoyer en nombre des messages SMS sur d'autres téléphones portables. Rassurez-vous toutefois, de sympathiques pirates devraient bien trouver le moyen, dans un futur proche, de pourrir efficacement tous les portables de la planète, ce n'est qu'une question de temps.

Bruits de couloir

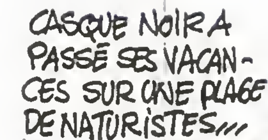
Pete Boule : Trekkies, tu mets un ou deux « k » ?
Ivan : C'est quoi Trekkies ?
Pete Boule : Un fan de Star Trek.
Ivan : Alors tu lui mets deux balles.

SALLES d'arcade, lanternes ROUGES

Le petit commerce des machines des salles d'arcade vient d'essuyer ce qu'il convient d'appeler un sale coup. À Indianapolis, en effet, une loi vient de passer, obligeant les jeux dans lesquels des gens seraient « décapités, démembrés, mutilés » (énucléer, désintégrer, lapider, on peut encore, ouf !) à porter un panneau faisant mention de ce contenu. Ces machines devront être placées à au moins trois mètres des autres bornes d'arcade non-violentes, et entourées d'un mur ou d'un rideau pour qu'elles soient isolées de ce qui l'entoure. Une zone où les mineurs ne pourront accéder qu'accompagnés d'un adulte. Si j'étais un législateur futé, c'est justement ce dernier point qui me ferait flipper.

Surveillance rapprochée

La firme américaine ADS s'apprête à mettre sur le marché une puce électronique de la taille d'une pièce de cinq centimes, qui pourra être implantée dans le corps d'un receveur humain sans danger. La puce surveillera les paramètres physiologiques du porteur et sera capable d'avertir directement un centre médical d'urgence, si elle détecte par exemple un arrêt cardiaque. Avec son récepteur GPS incorporé, la puce indiquera la position géographique de la personne afin d'y envoyer des secours. Elle tirera l'énergie nécessaire à son fonctionnement du mouvement des muscles de son hôte, comme une petite maligne. Évidemment, d'autres applications sont prévues, comme la surveillance des détenus en liberté provisoire ou l'électrocution à distance des enfants turbulents.







MOD payant

Gunman ne devrait pas sortir en mod Half-Life gratos comme prévu à l'origine (voir Joy 117 page 44), mais carrément en jeu à part entière. Présenté au dernier E3 sur le stand Sierra, au milieu de mods comme Firearms, ce « Total Conversion » développé par la jeune équipe de ReWolf avait déjà scotché tout le monde par la qualité professionnelle de sa réalisation, avec ses textures sublimes et sa tonne de nouveaux modèles superbement animés. Les coyotes de Sierra ont senti l'odeur du pognon et éditeront donc le jeu avant la fin de l'été en version « stand alone », c'est-à-dire qu'il ne sera pas nécessaire de posséder Half-Life pour y jouer. Une nouvelle preuve que parmi les créateurs de mods d'aujourd'hui, se trouvent les développeurs professionnels de demain. Ouuh, c'est beau ce que je viens de dire là.



pouin net

Microsoft a révélé sa nouvelle stratégie : le .NET. Le premier produit .NET devrait sortir en septembre : ce sera un Windows 2000 version super-musclée, le Datacenter Server, destiné à la gestion des grosses bases de données. Au milieu d'un jargon technico-commercial assommant, on apprend, dans l'annonce de Microsoft, que ses prochains logiciels seront désormais tous des produits .NET. En clair, ils incorporeront plein de fonctionnalités centrées sur Internet, vous savez, ce phénomène que Bill Gates décrivait en 1996 comme une mode passagère à laquelle sa firme n'était pas prête de succomber.

AVP VS PVA

Fox Interactive a tenu une conférence de presse où il en a un peu plus dit sur la suite du jeu Alien vs Predator, qui est actuellement en route pour la gloire. Le titre, qui a pour développeur Monolith Productions, utilisera le Lith Tech Engine, un moteur qui a décidément beaucoup de succès. La Fox a précisé que le jeu serait dans la droite lignée de son prédécesseur, et réserverait même un gros rebondissement, sans toutefois donner le nom de baptême de cette suite qui, pour ce qu'on en sait, pourrait tout aussi bien s'appeler Predator vs Alien.



Eidospiration

C'est fou ce qu'on est capable d'imaginer lorsque l'on joue trop, soit aux jeux de rôle, soit aux jeux vidéo, soit aux deux, soit aux deux en simultané. Tenez, par exemple, savez-vous que les astronautes d'Apollo 11 n'ont jamais marché sur la Lune ? C'est une prostituée qui l'aurait rapporté en quittant leur loges, lors du vrai-faux tournage des premiers pas sur la lune. Pareil, Kennedy n'aurait [illegible], la véritable conclusion du rapport Warren aboutissait à un suicide. Et le King, n'en parlons même pas, maintenant, il se cacherait sous la fausse identité de Dick Rivers (désolé Dick, t'es repéré). Tout cet univers de la conspiration prend d'autant plus d'ampleur grâce au dernier jeu de Warren Spector qui sortira en France au mois de septembre : Deus Ex. Vous n'aurez qu'à vous rendre dans les pages Test du jeu pour réaliser à quel point l'art de la conspiration peut être travaillé. À l'occasion de la sortie du jeu, Eidos lance d'ailleurs un concours pour la création de sites paranoïaques traitant de la conspiration. Notez que la paranoïa n'est pas obligatoire, on peut se contenter de faire semblant. Ainsi, les concurrents doivent mettre en ligne leur site de conspirations entre le 1 août et le 1 novembre. On trouve des détails sur ce concours en visitant les sites suivants : www.eidos.com, www.deusex.com et www.babeloueb.com. Il y a plein de [illegible] à gagner, comme des super [illegible], ou encore des super écrans Iiyama, et une foule d'autres gadgets spécialement étudiés pour faire baver le voisin. Ça aussi c'est de la conspiration.

Open all night

C'est le moment ou jamais de s'abonner à Game Network. Cette chaîne de télé vient en effet de devenir le canal officiel pour le salon de l'ECTS 2000. Game Network, originaire d'Italie et dispo via les offres satellite, a déjà une audience de 70 millions de foyers, ce qui représente aussi le nombre exact d'européens qui laissent leur télé allumée pour « avoir du bruit dans la maison ».

QUAKING, NO Quaking

Designer principal sur Quake 3, Graeme Devine a dévoilé quelques secrets sur le projet d'ID Software qui, après de longues et douloureuses guerres intestines, n'a jamais vu le jour, balayé par des considérations marketing chaque jour plus paralysantes dans ce milieu. Quest aurait dû être un jeu de rôle multijoueur : après avoir écrit un scénario grâce à un éditeur inclus au jeu, le « Dungeon Master » aurait pu ouvrir un serveur sur le Net pour y recevoir des équipes de 4 ou 5 aventuriers et y animer de longues parties, façon jeu de rôle sur table. Eh !... mais c'est Neverwinter Night ?!



Un style vestimentaire qui semble assez unique.

- Genre : Jeu de rôle
- Éditeur : Bethesda Softworks
- Développeur : Bethesda Softworks
- Sortie prévue : 2001

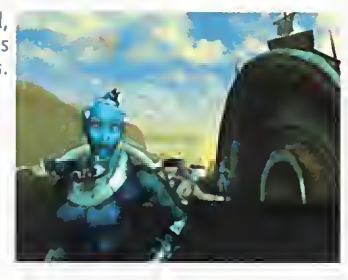
Morrowind

NOUVELLES DU FRONT

Le site www.ga-rpg.com a réalisé une interview fort intéressante de Todd Howard, chef de projet de Morrowind. Cette suite du superbe Daggerfall fait certainement partie des jeux de rôle les plus attendus par les joueurs. Il faut dire qu'il aura fallu longtemps pour que les développeurs de Bethesda Softwoks (Terminator Futur Shock, Elder Scrolls 1, Redguard, Battlespire) se mettent au travail après avoir perdu un temps fou et pas mal de thunes sur des jeux assez inintéressants de type X-cars. D'après Howard, Morrowind est situé dans la droite lignée de Daggerfall, à savoir un jeu de rôle avec un monde très complet, où l'on pourra se balader en toute liberté sans être bloqué par une linéarité aussi inutile qu'énervante. Le deuxième point, tout aussi rassurant, concerne la taille du monde : celui-ci semble tout simplement être à la hauteur des espoirs des joueurs, puisque l'île de Morrowind pourra englober cinquante fois le terrain de jeu de Redguard (« c'est-à-dire bien grand », m'affirme Moulinex) soit quelque chose d'un peu plus petit que Daggerfall, que personne n'avait osé traverser à pied. Contrairement à Elder Scrolls 2 où de nombreux donjons avaient été générés au hasard, tous les emplacements de ce volet seront uniques et très soignés. Pour causer géographie, sachez que Morrowind est la province des elfes noirs, une île volcanique recouverte de végétation.



Le système de construction des personnages sera similaire à celui d'Arena 2 et comprendra une trentaine de skills divisées en trois genres (combat, magie, discrétion). Pour éviter le fossé entre les lanceurs de sorts et les autres, la magie sera beaucoup plus difficile à faire évoluer.



Morrowind, terre des elfes noirs.

On pourra se déplacer dans le monde avec son propre bateau, des caravanes, où des guildes de mages utilisant la téléportation. Traverser le continent demandera une grosse préparation et ne s'improvisera pas. À l'instar de Daggerfall, on retrouvera des guildes et des religions, les niveaux relationnels entre vous et les différents clans étant tout aussi fondamentaux que dans le précédent volet. Contrairement à ce qui avait été annoncé, aucun mode multijoueur ne sera présent dans Morrowind, les auteurs souhaitant se concentrer sur l'aspect RPG solo. On ne pouvait souhaiter mieux. Morrowind est devenu le projet principal de Bethesda, et ce, avant même qu'ils ne le décident. Ils auront mis quelques années à le comprendre.



> Découvrez la stratégie en 3D temps réel comme vous ne l'avez jamais vue !
> Plus de 70 missions, battez-vous de jour comme de nuit au sol, sur mer et dans les airs mais aussi sous terre.
LOCKED
> Un éditeur de mission simple, intuitif et très puissant pour une durée de vie sans limite
M
multijoueurs
8 joueurs
VF
version
française

Lara Croft Tycoon

Les premiers tours de manivelle de « Tomb Raider », le film ont été donnés cette semaine à Londres. Pas de surprise niveau distribution : Angelina Jolie est toujours au casting. L'équipe de tournage ne se contentera pas d'images filmées en studio, et ce petit monde sera amené à se rendre au Cambodge et en Islande, histoire de bien dépayser le public et de ramener des cadeaux (une jolie urne funéraire du Cambodge et une dent de phoque cariée d'Islande). Tout le reste sera tourné aux célèbres studios Pinewood de Londres, où des films d'aventure aussi prestigieux que « Star Wars » ou « Colargol et la fontaine magique » (Colargol adventure : beyond the magic fountain) ont vu le jour. Ce joyau du Septième art devrait sortir l'été prochain.



Devant la croissance exponentielle d'Internet, les sages s'occupant des registres du réseau des réseaux se sont dit qu'il était peut-être temps d'offrir au monde de nouvelles terminaisons, en plus des .net, .com et .org. Tout ceci est prévu pour le 31 décembre et devrait permettre entre autres choses de vendre le service pour quelques sous, mais aussi et surtout d'offrir des suffixes de quatre lettres ou plus en rapport avec la raison sociale des entreprises qui désirent qu'on en apprenne un peu plus long sur elles, rien qu'à la lecture de leur e-mail. Exemple : « .vent » pour une boîte de vente par correspondance, « .vide » pour un vidéoclub ou « .cons » pour une société de conseil en informatique. Mhhh.

Ça tourne au vinaigre entre Apple et ATI. Motif de la brouille : dans un communiqué de presse, ATI a révélé des informations censées n'être dévoilées qu'à l'occasion d'une cérémonieuse présentation de Steve Jobs au salon Mac World.

M'enfin !

Du coup, toutes les démonstrations qui devaient promouvoir les produits ATI au sein de la gamme Apple ont été supprimées. Ils en seraient aujourd'hui à s'envoyer leurs contrats au visage façon Demesmaeker dans Gaston Lagaffe.

Au secours, Apple revient !

Après l'annonce du rachat de Bungie par Microsoft, ces derniers viennent de publier un communiqué de presse lors de la Mac World, où ils annoncent qu'à partir de ce jour, une branche spéciale de la corporation prendra en main les portages de tous leurs jeux PC sur plate-forme Apple. Celle-ci sera dirigée, oh surprise !, par Peter Tampte, le leader de Bungie. Pour feire taire les craintes des plus flippés, ils ont confirmé que Halo serait bel et bien porté sur Mac. L'escroquerie, c'est qu'il n'a pas annoncé le nombre d'images par seconde que le produit atteindra au final sur la boîte à Jobs. Dans un registre plus joyeux, on apprend aussi que Warcraft III sera lui aussi porté sur Macintosh. Voyons, voyons : Bungie racheté, et Microsoft qui se porte au secours d'une ludothèque plus vide qu'un trou noir, après avoir largement contribué à y faire le ménage. C'est le totale humiliation ou je ne m'y conneis pes.



Nouvelles technologies

D'après les scénarios les plus optimistes, les économistes en costume gris du Ministère de l'Industrie estiment que plus de 500 000 nouveaux emplois pourraient être créés en France d'ici 2003 dans le secteur des nouvelles technologies. Du coup, vous êtes dégoûtés de vous être orienté vers un BEP de chaudronnerie. Pensez donc, vous auriez pu être exploité 18 heures par jour comme ingénieur système, payé au lance-pierre dans une start-up vachement branchée genre « Ootookoo.com » qui déposera le bilan dans six mois.



Calculateurs douteux

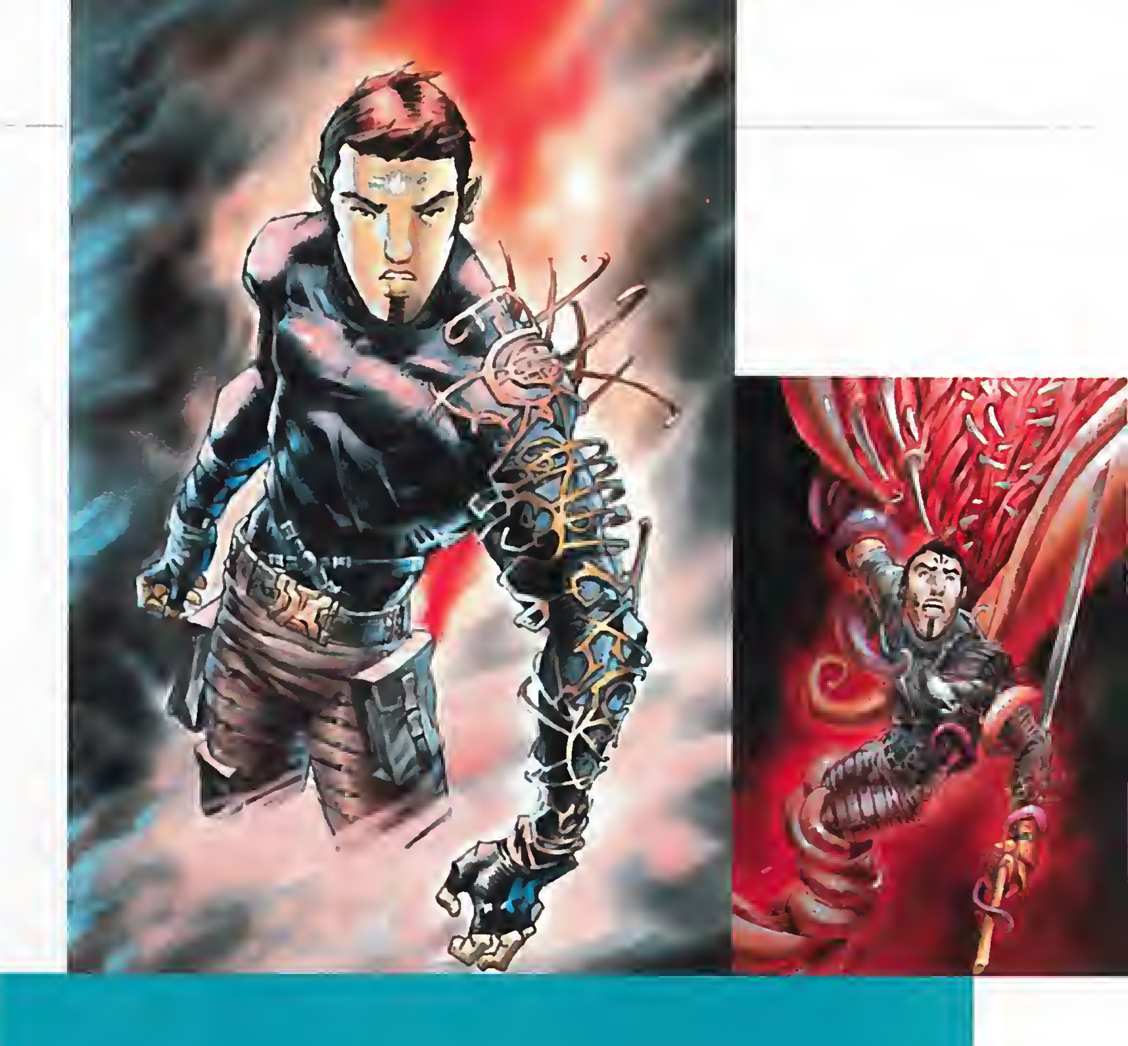
Après des mois de lobbying intensif, les gros fabricants d'informatique américains ont obtenu un assouplissement des règles d'exportation des ordinateurs vers certains pays. Ils peuvent désormais vendre des super-calculateurs deux fois plus puissants qu'auparavant aux militaires indiens et pakistanais. Et ça tombe bien, ils en ont besoin pour améliorer leurs armes atomiques. La Chine, la Russie et le Vietnam font aussi partie des nouveaux pays vers lesquels les ventes d'ordinateurs de gros calibres seront possibles. Les exportations américaines vont faire un grand pas, c'est sûr. Pour la paix dans le monde en revanche, je doute un peu.



Cléopâtre la reine du Nil

On ne sait trop s'ils avancent tout droit ou s'ils tournent vraiment en rond. Quoi qu'il en soit, après Caesar I, II, III... et Pharaoh (le marketing a dû être pris d'un sursaut créatif suite à un fastueux séminaire de motivation à Louxor), les gars d'Impressions s'acharnent et nous présentent cet Expansion pack destiné à Pharaoh. D'éclatants ajouts y figureront, tels que des raccourcis clavier supplémentaires, mais aussi - et c'était plus prévisible - de nouveaux bâtiments, ennemis et monuments, ainsi que 15 scénarios originaux divisés en 4 campagnes. Le gameplay a également été affiné, pour améliorer tout particulièrement la vitesse de construction des bâtiments. Édité par Sierra, Cléopâtre la reine du Nil ne devrait pas tarder à fleurir dans les rayons.

Bon, on est entre nous, on se connaît depuis longtemps, vous n'aimez pas plus que nous tourner autour du pot, ne faisons pas de chichis, alors donc alors tout de même, rendons nous à l'évidence que soyons honnêtes, Gérard, il faut qu'on parle. Alors voilà : Gérard, je sais, c'est dur à entendre, mais j'ai un amant !... euh merde, attendez... coupez ! C'est quoi cette connerie-là ?... Ah mais ce n'est pas la bonne page du script ! Assistante ! Assistante !... (dix minutes plus tard)... Allez les cocos, on kip ze preshure... Silence ! Moteur ! Ça tourne !... zzzzzzz (ça c'est la caméra)... zzzzz... Alors voilà. Contrairement à ce que nous avons pu écrire régulièrement par le passé, pour ce qui concerne l'existence du dieu des pastèques, de la réincarnation chez les gnous, ou encore des vertus diététiques des pâtes au beurre, en fait on n'est pas trop sûrs. Oui, on vous a menti, j'ai très honte. Par contre, pour de ce qui est de savoir s'il y a bien une vie après Nomad Soul, chez nos amis de Quantic, alors là on est super sûrs de la réponse. Et c'est « oui », la réponse... Suivez, mince alors de zut (private



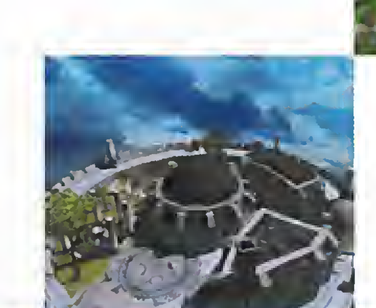
Quantic Dream, le retour de la revanche

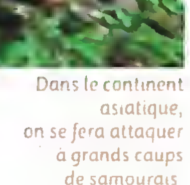
joke). Bah, vous ne pensiez pas que j'aurais pondu une telle niaiserie comme ça, juste pour ne rien dire ? Si ? Pfff, comme si c'était mon genre, de ne rien dire... tsss... Bref, on est tellement sûrs de notre coup, que nous vous préparons un grand dossier sur Quantic Dream pour le mois prochain. Et cette fois, promis, vous saurez tout ce que vous devez savoir sur la connaissance des projets de Quantic. Mais pour que cette news ne soit pas une fumisterie totale, voici sur quoi portent tous les efforts de nos compatriotes les développeurs. Quark tout d'abord, sera un jeu d'aventure/action se déroulant dans un univers fantastique très mignon. Vous incarnerez tour à tour Waki et Una, deux personnages vivant dans deux mondes différents, et qui ne communiquent que par leurs rêves. Une des particularités du gameplay sera de pouvoir utiliser trois animaux, chacun d'eux ayant des aptitudes propres. Autre subtilité, ce qu'un personnage fera dans son monde aura des répercussions dans l'autre. Le second projet s'appelle Blast, et il s'agit également d'un jeu d'aventure/action, mais au caractère nettement plus adulte. Accompagné de votre ange-gardien, vous devrez lutter contre des créatures provenant des plans inférieurs. Ah ça, les cafards, ça toujours été une calamité. On baygonne, on baygonne, mais la vermine est tenace. Enfin, le dernier projet ne devrait pas être le moins intéressant des trois, puisqu'il concerne une volonté de mélanger cinéma, interactivité et Internet. Mais chuuut, c'est encore secret au moment où j'écris cette news, alors gardez ça pour vous: De toute façon, on en reparle le mois prochain, promis, craché, vomi.

Fishbone

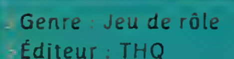


On va encore se la faire à la médiévale ! Je parle de la prochaine partie de jeu de rôle sur PC, bien entendu. Summoner va sortir cet automne. C'est en développement depuis le mois de juillet 1998, et on nous annonce quelque chose d'aussi joli qu'intéressant. Ça se jouera à la troisième personne, et on pourra contrôler jusqu'à quatre personnages différents, tous spécialisés dans l'art de foutre le bordel autour d'eux. Comme son nom l'indique, l'intérêt principal du jeu sera de « summoner » ... « Invoquer », en Français.





Dans le continent asiatique, on se fera attaquer à grands coups de samouraïs



- Genre : Jeu de rôle
- Éditeur : THQ
- Développeur : Volition
- Sortie prévue : Automne 2000

Summoner



Chacuns des sorts que l'on pourra maitriser sera riche en effets graphiques



Un grand nombre de creatures diverses et variées est au programme

Donc, on aura à gérer une bande de joyeux plaisantins, dont Joseph, le leader aura pour capacité principale d'invoquer une foule de créatures diverses et variées, qui auront pour but d'accomplir en mieux ce que les héros du jeu font d'ordinaire : foutre le bordel autour d'eux (cf. sixième phrase de ce même texte). Pour compliquer un peu les choses, on ne pourra invoquer qu'une seule créature à la fois, et on aura à la diriger exactement comme un cinquième personnage du groupe.
On nous promet un background et un scénario bien construits. Ainsi, la quête principale du jeu fera voyager le joueur sur deux continents : Medeva, genre médiéval européen, et Orenia, nettement plus asiatique. Chacun de ces mondes aura sa propre identité, et le jeu table beaucoup sur l'ambiance qui peut se créer autour des différences entre les cultures. Pour se mettre un peu plus dans le bain, une foule de quêtes secondaires seront prévues, ce qui ajoute quand même pas mal d'épices dans le jeu de rôle moyen. Histoire de concrétiser correctement le bordel qu'on traîne autour de soi et depuis le début de cet article, le système de combat sera en temps réel, mais, à l'instar de ce qu'on a pu voir dans des jeux comme Baldur's Gate ou encore Planescape Torment, toute une option de Pause sera mise à la disposition du joueur afin qu'il puisse gérer les combats comme il l'entend.

Pete Boule



Allo ? T'es mort ?

Un neurologue américain a demandé 800 millions de dollars de dommages et intérêts à Motorola et diverses autres firmes de téléphonie mobile. Motif : la tumeur cancéreuse qui est en train de lui bouffer le cerveau serait due aux hautes fréquences radio qu'il a reçues lorsqu'il utilisait son téléphone portable. Bob Arctor, le spécialiste Santé/forme/beauté/fitness de la rédaction, a déclaré que cette plainte était sans fondement : l'utilisation des téléphones portables ne serait pas plus dangereuse pour le cerveau que l'utilisation quotidienne de coton-tige en uranium appauvri.



Bot people

Quelques passionnés courageux viennent de programmer les premiers bots pour Counter-Strike : l'Android et le Rambot. Pour l'instant, c'est de l'expérimental : ils ont des trajectoires prévisibles, merdouillent quand il s'agit de remplir l'objectif de la mission, et jouent aussi mal que Capt'ain Ta Race avec 4 grammes d'alcool dans le sang. Pour les curieux : http://sws.gamepoint.net/android et http://www.ifrance.com/csbot/

LucasArt se paye la crème du RPG

C'est à Bioware (Baldur's Gate, MDK 2 et bientôt Neverwinter Nights) que LucasArt a décidé de confier le développement d'un jeu de rôle tirant parti de cette véritable corne d'abondance qu'est la licence Star Wars. Tout ce que l'on sait pour l'instant, c'est que le jeu se situera chronologiquement 4 000 ans avant Episode One, donc à une époque qui ne devrait pas être traitée dans les films à venir. La sortie du jeu est prévue pour 2002 sur PC ainsi que sur les consoles de nouvelle génération (PS2, mais aussi probablement X-Box). Parallèlement, LucasArt a demandé à Verant, développeur d'Everquest, de concevoir un jeu de rôle Star Wars massivement online.

Big Brother numéro 12

C'est marrant comme on peut avoir l'impression d'écrire les mêmes choses d'un mois sur l'autre. Oui, encore une histoire de mouchards informatiques qui envoient des données dans votre dos au Big Brother du moment. Cette fois-ci, c'est AOL qui s'est fait prendre à rapatrier sur ses serveurs tout un tas d'informations sur les fichiers que les utilisateurs téléchargent par le SmartDownload de Netscape. Le SmartDownload est un ersatz de GetRight, qui permet de reprendre les transferts interrompus. AOL se mange donc un procès de la part d'un utilisateur un peu tatillon, balbutie quelques mots d'excuses, et sort une nouvelle version de SmartDownload épuré de ses fonctions douteuses. Quant à nous, on se retrouve le mois prochain, même magazine, même page, pour une nouvelle violation de vos droits.

Micro-ondes

Ben Eastlund, ancien chercheur dans le nucléaire et expert en électromagnétique, a déclaré au magazine « News Scientist » qu'il envisageait, dans un futur proche, d'éliminer grâce au micro-ondes les nombreuses tornades mortelles qui frappent les États-Unis. Cette idée lui est venue dans les années 80, du temps de la « Guerre des Étoiles » de Reagan, alors qu'il travaillait sur des antennes émettrices de micro-ondes capables de former un bouclier anti-missiles. Avec des antennes beaucoup moins puissantes que celles conçues pour ce programme militaire, le chercheur affirme qu'il est possible de cibler les tornades pendant leur phase de formation et d'en réchauffer l'air pour les éliminer. Seul problème : ces rayons d'énergie intense pourraient être mortels s'ils étaient dirigés par erreur sur des êtres humains. Du coup, faudra pas embaucher des parkinsoniens.



Tous à l'eau

Après le succès de Fleet Command, l'engouement de quelques joueurs pour les simulations de combats aéro-maritimes a poussé SSI à mettre enfin en ligne un site consacré au jeu, qui fait référence en la matière : Harpoon 4. Ces pages Web, surgies d'on ne sait où, en disent pourtant bien long sur le jeu. Au programme, une interface utilisateur compréhensible par les êtres humains normalement constitués, un environnement 3D extrêmement riche, une modélisation des données de logistique, un simulateur météorologique, une base de données incluant tout ce qui vole ou qui flotte pour les différentes nations proposées, une campagne écrite de A à Z par Larry Bond (l'auteur du jeu de plateau originel, un proche de Tom Clancy), et le meilleur pour la fin, l'inévitable mode multijoueur en coopératif ou en affrontement. Le tout serait déjà localisé en allemand et en francais, ce qui lui assure plus ou moins d'être distribué dans l'Hexagone. www.harpoon4.com



Depuis Hidden and Dangerous, développé par les Tchèques d'Illusion Softworks, j'avoue avoir le plus grand respect pour les programmeurs des pays de l'Est. C'est vrai, dans mon cerveau manipulé de jeune nanti occidental, j'imaginais encore que tous les Tchèques étaient paysans dans un champ de patates ou ouvriers dans une usine sidérurgique. Eh bien non finalement, ils ont aussi des développeurs très talentueux. Parmi eux figurent Bohemia Interactive Studio, d'illustres inconnus qui nous préparent un jeu mélangeant avec habilité les styles de Hidden and Dangerous justement, de Wargasm et de Delta Force. Flash Point 1985 nous ramène au temps où la Russie s'appelait encore l'URSS. Eltsine n'est pas encore au pouvoir ; c'est le sympathique Gorbatchev qui dirige le pays et qui entame sa fameuse réforme Glasnost et Perestroïka. Malheureusement, une bande d'adeptes du culte de Staline refusent ces changements et entrent en dissidence. Parmi eux, un obscur général retranché sur l'île de Kolgujev, qui menace de fissionner de l'atome si les cocos intégristes ne reviennent pas au pouvoir. Face à cette menace peau rouge, le célèbre acteur américain Ronald Reagan décide d'envoyer quelques soldats pour rétablir l'ordre sur cette île. Et hop, ce sera à vous d'entrer en scène. Flash Point se déroulera en vue à la 1re personne. À la manière d'un Hidden and Dangerous, on dirigera une escouade de



Bataille dans les sous-bois.



> Genre : Shoot tactique
> Éditeur : N.C.
> Développeur : Bohemia Interactive Studio (Tchéquie)
> Sortie prévue : 3e trimestre 2000

Flash Point 1985
Status Quo

soldats d'élite, chacun ayant sa spécialité (la brute épaisse, le pilote, le sniper, l'artificier, le toubib, le saboteur...). Il sera possible d'incarner n'importe lequel d'entre eux et de passer de l'un à l'autre tout en dirigeant le reste de l'escouade. Cette randonnée anti-bolchevique se fera à pied, mais aussi en tank, en hélico, en camion. Il sera en effet possible de prendre le contrôle de la trentaine de véhicules présents sur le champ de bataille : des M1A1 américains, des T80 russes, des hélicos Cobra, MI24, et même des lanceurs motorisés de missiles SCUD ou des ambulances, pour n'en citer que quelques-uns. Comme d'habitude, on nous annonce un moteur 3D qui tournera super bien, même sur des petites machines (il est prévu pour PII 400 avec carte 3D), un moteur d'I.A. perfectionné, et un moteur physique à la hauteur pour gérer les déplacements de la myriade d'engins dont vous prendrez le contrôle. Flash Point 1985 devrait sortir très bientôt, dès que les développeurs auront trouvé un éditeur, en fait. Avec un jeu pareil, ils ne devraient pas avoir trop de mal.

Ackboo



Le nombre de véhicules dont on pourra prendre le contrôle est impressionnant. Ici, un hélicoptère de combat dernier cri.

L'incroyable longévité d'une demi-vie



Nous pensions que l'arrivée de Quake 3 endiguerait la déferlante de mods pour Half-Life, mais décidément, rien n'y fait : les auteurs réputés de HL Redemption nous concoctent maintenant Wanted HL, une « Total Conversion » (refonte de tout le graphisme, des armes, des ennemis, etc.) qui nous transportera dans le Far West. En plus d'une campagne qui s'étalera sur trente niveaux, et des neuf armes originales prévues, les Anglais de Maverick Developments incluront onze cartes multijoueur pour une version du « Cow-boy et les Indiens » qui risque de faire salement pâlir nos souvenirs de cour de récréation. Ce sera évidemment gratuit, et les premières bêta-versions ne devraient pas tarder à apparaître sur leur site www.wantedhl.com





Le bon Steve Jobs n'est pas content. Un certain Alan Deutschman s'apprête à publier une biographie non-autorisée du redresseur d'Apple. Comme on peut s'y attendre pour une biographie non-autorisée, elle doit sûrement contenir quelques pages au vitriol montrant les mauvais côtés du personnage, ce qui expliquerait les tentatives du père Steve pour repousser au maximum la sortie du bouquin. Après une magouille sur les droits de la photo de couverture du livre, ses représentants auraient empêché la publication des bonnes feuilles de l'ouvrage dans le magazine Vanity Fair. Franchement, on se demande bien de quelles révélations Steve Jobs peut avoir peur. Ah oui, c'est vrai, il se fait passer depuis des années pour le génial visionnaire qui a créé Apple, alors que c'est Steve Wozniak qui a fait tout le boulot.

Biographie interdite

Mammifères

Le monde des consoles tremble. Une source anonyme proche de Nintendo a affirmé que leur prochain engin, la Dolphin, serait en fait baptisé du nom d'un autre animal des mers méconnu car sans doute éteint ou surgelé : le Star Cube.

Le jeu du plus con

Premier concurrent (prestigieux) : le « New York Time », qui a distribué sur son site Web au format PDF (Acrobat Reader) un document classifié de la CIA relatant un Coup d'état en Iran qu'elle avait fomenté en 1953. Pour y masquer les noms des Iraniens ayant collaboré avec les États-Unis, le « New York Time » a fait appliquer une seconde couche graphique dessus : des caches noirs. Intervient alors le second concurrent : un utilisateur zélé qui a remarqué qu'en lisant ce document sur un P166, cette seconde couche ne s'affichait qu'une demi-seconde après le reste du texte... Les noms des collaborateurs étaient donc visibles quelques instants. Il s'est empressé de les noter et de distribuer à son tour, sur le Net, une version non censurée du document « pour voir si ça marche ». Difficile de choisir un gagnant. En revanche, le gouvernement iranien connaît maintenant les noms des perdants.

Les samedis du Libre

Il se passe des trucs intéressants à Paris. Depuis le mois de janvier 1999, un groupe d'associations se réunit le plus régulièrement possible pour faire avancer et évoluer le monde du « logiciel libre ». À ne pas confondre avec les freewares, les logiciels libres sont des programmes et des applications que l'on peut avoir gratuitement, et qu'il est possible de modifier comme bon nous semble, dans la mesure où leur code source est fourni avec. Évidemment, on ne peut pas se les approprier, puisque les licences de distribution sont étudiées spécialement pour protéger le programme de tout « délit d'appropriation ». Ainsi, des associations comme APRIL et GCU se réunissent pour promouvoir les logiciels libres. Dorénavant, ces journées seront mensuelles : la prochaine aura lieu le samedi 9 septembre dans les locaux d'Internatif, au 15 rue Montmartre à Paris 1er. En attendant, pour plus de renseignements, on peut se rendre sur les sites www.april.org, www.gnu.org et www.gcu-squad.org

NSA, FBI : même combat

Comme si cela ne suffisait pas que la NSA espionne le monde entier avec son réseau d'écoute électronique Echelon. On apprend en effet que le FBI dispose, lui, du système « Carnivore » pour intercepter les e-mails sur les backbones des fournisseurs d'accès, vous savez, ces gros tuyaux dans lesquels transitent d'énormes masses de données et qui forment la colonne vertébrale du Net. Seuls les tuyaux se trouvant sur le sol américain peuvent être bricolés par le FBI (préalablement muni d'un mandat), mais Internet ignorant les frontières, les agents fédéraux interceptent au final tout et n'importe quoi. Devant les protestations des associations de protection de la vie privée, le secrétaire d'État à la Justice Janet Reno vient d'ordonner au FBI de s'expliquer sur l'utilité réelle de Carnivore.





Depuis Falcon 4, les amateurs de combats aériens simulés n'ont plus grand-chose à se mettre sous la dent. C'est à se demander si la mode des simulateurs de vol ne serait pas en train de passer, après quelque vingt ans de bons et loyaux services auprès du joueur. Au panthéon de ce genre, quelques grands noms font encore figure de références : Falcon donc, mais aussi Total Air War et surtout EF2000. Cette simulation de DiD avait en effet dépassé, à son époque, tout ce qui se faisait de plus crédible en la matière. De plus, pour ne rien gâter, elle avait été l'une des premières à se voir offrir un patch Glide et donc à être accélérée 3D. L'idée de refaire une simulation basée sur cet avion de construction paneuropéenne a refait son chemin dans l'esprit des programmeurs. C'est ainsi qu'Infogrames vient d'annoncer Typhoon, un simulateur de vol à nouveau basé sur cet appareil. Le développeur de ce jeu n'est autre que Rage, ce qui n'est d'ailleurs pas un hasard puisque ces Anglais sont copains comme cochons avec DiD, et qu'il paraîtrait que beaucoup de programmeurs se sont transférés de l'un à l'autre. Typhoon va se dérouler sur une base aérienne de l'OTAN, Reykjavik, en Islande. Islande, contrée aux paysages sublimes, à haut taux de suicide et où toutes les chanteuses se nomment Björk ou Thor.


Le cackpit virtuel qui rappelle étrangement celui d'EF2000



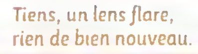


>Genre : Simulation de vol
>Éditeur : Infogrames
>Développeur : Rage Software
>Sortie prévue : Aucune date

TyphOOn

Cette fois-ci, au lieu d'un bête simulateur, le soft devrait nous offrir en sus un mode de gestion de pilotes. On nous promet une Intelligence Artficielle de haut vol. Le moteur graphique est le petit dernier de chez Rage, le 3Dream, qui est capable d'utiliser de grandes étendues de photos satellite. En plus de cette fonction, les élévations de l'île ont été modélisées à coups de bases de données géographiques, comme cela se fait depuis déjà quelque temps. Les routes, copies conformes de la réalité, seront utilisées par les véhicules au sol lors de campagnes que l'on suppose dynamiques. Typhoon comprendra un mode multijoueur recréant des engagements jusqu'à huit pilotes. Selon un vrai pilote d'EF2000, le jeu en l'état modélise quasi parfaitement l'appareil, avec peut-être un peu trop d'inertie. Connaissant les auteurs du jeu, il est très probable que l'on ait droit à quelque chose d'extraordinaire. À suivre...

Bob Arctor


Tiens, un lens flare, rien de bien nouveau.





Ion Storm : enfin du FUN !

Brian Eiserloh d'Ion Storm vient de publier dans l'un de ses derniers fichiers « .plan » une explication concernant l'affaire Anachronox. L'histoire a débuté il y a quelques semaines, lorsqu'un article du magazine « PC-Format » a affirmé que Eidos avait raccourci le jeu de moitié. Sans réfuter en bloc cette accusation, il a toutefois tenu à préciser que le jeu avait en fait été amputé par Ion Storm il y a plus d'un an, après qu'ils se soient aperçu que, horreur totale !, la trame de l'histoire (traduire par « durée de vie ») était beaucoup trop longue pour un jeu unique, et que d'ailleurs ils l'avaient coupé à un endroit idéal. Mais la phrase vraiment maladroite du bonhomme a sans doute été de dire que les joueurs devaient se réjouir de ce fait, puisque tout ce qui avait été ôté serait probablement réutilisé pour une éventuelle suite Voilà qui a le mérite d'être commercialement très clair.





La nouvelle triste du mois, c'est l'arrêt du développement du jeu Stormbringer par le développeur Snowball Interactive. Stormbringer, basé sur le cycle d'Elric - d'après Michael Moorcock - a rencontré de nombreuses difficultés financières depuis ses tout débuts,

C'est Elric qu'on ASSASSINE

les éditeurs trouvant sans doute que la mode de l'albinos était tombée en désuétude depuis vingt ans, juste après celle des Doc Martens. Du coup, les développeurs ont tout stoppé et attendent de trouver un nouvel éditeur. Si jamais vous vous sentez des affinités particulières avec un anti-héros vraiment pas manichéen, vous pouvez contacter Snowball sur le champ et leur envoyer quelques roubles.

Telex

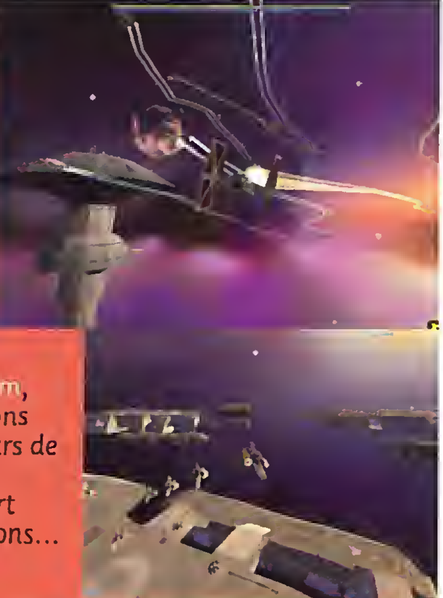
Les États-Unis ont démilitarisé le GPS : il est désormais possible pour les civils équipés d'un récepteur GPS de connaître leur position sur le globe, à 20 mètres près, au lieu de 100 mètres précédemment.

Counter-LIFE

Refaire toute la campagne d'Half-Life avec les armes du mod Counter-Strike, c'est ce que nous propose Counter-Life. À la place des armes et des munitions, les ennemis tués laissent sur le sol des liasses de billets, avec lesquelles vous pouvez acheter, aux bornes de soin, le matériel de Counter-Strike. Question : est-ce que c'est jouissif ? Réponse : oui, c'est jouissif. Le programme, qui ne fait que 2,8 Mo, est téléchargeable ici : www.csbots.fr.st/ Attention, reportez-vous au ReadMe : il y a quelques manipulations bizarres à faire au moment de l'installation.

HomeWARS Episode One

Surprise : la folie des Mods semble pour une fois toucher autre chose qu'un Doom-like. Sur le Homeworld Mod Center, au www.hwmods.com, vous ne trouverez pas moins de neuf modifications et « Total Conversion » d'Homeworld aux couleurs de Star Wars, Wing Commander, Babylon 5, Galactica, Star Trek ou encore d'I-War. La plupart ne sont pour l'instant qu'au stade d'alpha-versions... mais cela mérite d'être suivi de très près.



Gift arrive à maturation après deux ans de développement. Gift est né de la rencontre entre l'éditeur Cryo et un nouveau studio de développement français, Eko, composé de jeunes vétérans qui se sont déjà illustrés sur des titres comme Rayman ou Pod. Forte d'un moteur 3D temps réel up-to-date, capable de gérer l'ombre et la lumière indépendamment du hardware, la jeune équipe, entraînée par le toujours charismatique Philipe Ulrich, a eu la bonne idée de s'assurer le talent de Régis Loisel, célèbre dessinateur de BD (« Peter Pan », « La Quête de l'Oiseau de Temps » avec Letendre) pour concevoir le personnage principal, Gift. On ne sera donc pas étonnés : un, que le prochain album de Peter Pan ait pris du retard ; deux, que le héros de Gift ressemble beaucoup au fourreux de « La Quête de l'Oiseau de Temps », une bestiole ma foi très sympathique ; trois, que de fil en aiguille, Loisel se soit impliqué dans la création de tous les persos du jeu.

Genre : Plate-forme
Éditeur : Cryo
Développeur : Eko
Sortie prévue : Novembre 2000

Gift

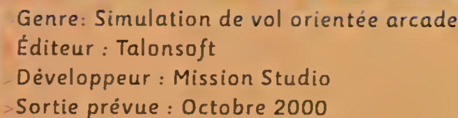


Gift est un jeu de plate-forme, genre difficile que l'on croyait exclusivement trusté par les studios japonais. Pourtant, avec un univers parodique, aussi bien destiné aux petits qu'aux grands, de bonnes idées de gameplay et la patte de Loisel pour le design, Gift s'annonce pas mal du tout. Le scénario navigue entre le « pas trop conventionnel » et le « bien débile ». En gros, il va s'agir de ramener sept nains de jardin, à l'effigie des sept péchés capitaux, à une lolita aux charmes capiteux (notre lolita était à poil à l'origine, mais elle a naturellement été rhabillée par cette saloperie de dieu du marketing...). Gift est aussi une parodie de notre monde vu de l'intérieur d'un univers de jeux vidéo... enfin, vous verrez bien.

Le gameplay de Gift devrait être davantage axé sur la résolution de puzzles que sur l'adresse pure où le moindre saut est calculé au millimètre près. Ouf ! Les niveaux que nous avons pu admirer lors de cette présentation étaient franchement mignons, ce que l'on ne voit pas forcément sur le niveau de démo présent sur notre CD. Mais que cela ne vous empêche pas d'y jeter un coup d'œil. Gift est prévu pour sortir en novembre prochain.

Iansolo





> Genre: Simulation de vol orientée arcade
> Éditeur : Talonsoft
> Développeur : Mission Studio
> Sortie prévue : Octobre 2000



Jetfighter IV Fortress America





Oh le beau scénario ! Dans un futur proche, la Chine et la Russie attaquent par surprise les gentils Américains, comme ça, pour le fun. Combien de temps la bannière étoilée pourra-t-elle encore claquer au vent de la liberté ? Tout dépendra de vous. Jetfighter IV placera le joueur aux commandes de trois avions différents : Le F14 et ses missiles Maverick à longue portée, le très maniable F18, et le dernier bijou technologique de l'armée américaine, le furtif F22, tellement coûteux que même les sénateurs américains conservateurs, pourtant potes avec le lobby de l'armement, commencent à regretter son financement. Stationné dans la région de San Francisco, vous devrez défendre la ville contre les attaques fourbes de la racaille sino-bolchevique. La ville et ses environs ont été modélisés entièrement pour l'occasion. Histoire de vous donner une idée, le terrain de jeu sera environ cinq fois plus grand que celui de Fly! 2, qui lui aussi se déroule au-dessus de San Francisco. Le nouveau moteur graphique du jeu sera le même que celui qu'utilise l'armée de l'air américaine sur son simulateur de LANTIRN pour F14. Au final, on devrait se retrouver avec des terrains photo-réalistes 4 fois plus détaillés que ceux de Jetfighter 3. Les vétérans qui ont déjà joué à un Jetfighter (le 1er épisode de la série remonte au temps où le 386 SX16 était une machine de parvenus) ne seront pas dépaysés : on retrouvera le côté arcade des opus précédents. Le jeu ressemblera plus à un F22 Lightning 3, rapide à prendre en main et à maîtriser, qu'à un Falcon 4.0 réservé aux fans hard core de simulations pointilleuses. L'accent sera mis sur la baston aérienne intense et les combats furieux du style « Seul contre la moitié de l'armée de l'air soviétique », au détriment du réalisme. Un parti pris qui devrait rendre le jeu accessible à un large public. Qu'y a-t-il d'autre à vous dire sur ce jeu ? Allez, en vrac : on balancera du missile sur les fleurons de l'industrie aéronautique communiste comme les SU-27 ou les MIG-29, un éditeur de missions sera livré avec le jeu, et on nous promet quelques moments d'anthologie comme le bombardement du célèbre Golden Gate Bridge. Voilà, tout ça pour octobre, naturellement.

Ackboo

Siege of Avalon

Au XIX[e] siècle, les romans de grands auteurs par épisodes hebdomadaires étaient légion. Hier Charles Dickens, aujourd'hui Stephen King, quel sale trip. Mais par contre, ce qui n'avait été encore jamais vu, c'était les jeux de rôle micro par épisodes. Après Arabian Night, de Visiware, testé dans le n° 116, voici donc Siege of Avalon… Ce jeu solo, au graphisme entre l'isométrique et l'axonométrique, qui ressemble un peu à un Baldur's Gate en moins riche. Les décors, quant à eux, sont très soignés, de même que l'interface, et la feuille de personnage et l'inventaire tout bonnement parfaits. On y incarne un guerrier, voleur ou magicien, le perso se crée en répartissant des points dans des caractéristiques primaires. Rien de bien original.
Ce jeu, qui ne possède aucun mode multijoueur, offre néanmoins ce qui m'a tout l'air d'être une histoire riche et intéressante, avec de nombreux dialogues. On y incarne un jeune homme nouvellement arrivé dans une forteresse assiégée à la recherche de son frère. Au fur et à mesure de l'aventure, on pourra s'adjoindre les services de cinq autres compagnons, dont on pourra prendre le contrôle et définir les agissements. Pour l'instant, seul le premier chapitre est disponible ; et comme les suivants, sa durée de vie varie entre dix et vingt heures de jeu. Cela tombe d'ailleurs très bien, car comme il est gratuit, cela permettra largement de se faire une idée du reste. Le seul hic est sa taille (87 mégas), qui le réserve aux heureux auteurs de lignes à haut débit. Les développeurs prévoient cinq chapitres de plus. Ceux-ci coûtant 65 francs, le jeu entier pouvant être acheté pour 245 francs. Je ne peux que conseiller aux amateurs de downloader le premier chapitre au http://www.digital-tome.com/
Digital Tome, la société fondée en décembre 1999 par les auteurs du jeu, ne compte bien sûr pas en rester là : Pillar, son deuxième produit, est d'ores et déjà en préparation.

bOb arctOr

The Smoke from a chimney is to blame for all that has befallen the people of Oriam. It was smoke, from nothing greater than cooking fires that first betrayed the existence of a small farming community to the nomads. For hundreds, perhaps thousands of years, the nomads and our people had never encountered each other. If not for that accursed smoke, it may be that they never would have. The steppes are, after all, endless, and where they meet the lands of Eurale, they are at their bleakest.

However, the smoke was there, and riders from the Clan of the Grass Leopard did see it. Nothing can change that now. Whose cooking fire was it, you ask?

They were settlers from Oriam, who had moved out onto the steppes the year before in search of land to call their own. However, the land was not theirs alone. It was also the wintering grounds of a clan of Sha'ahoul.

What? I'm getting to that. Be patient.

The Sha'ahoul are a culture of nomads who wander the great steppes of the east in numbers rivaling those of the stars. Somewhere, somehow, two cultures, one of humans and one of Ahoul – a close cousin to the common orc – joined to form a single nomadic culture we now know of as the Sha'ahoul. The Sha'ahoul follow a belief that the world has a balance. Just as a year is balanced by four seasons, four races balance the world. Each season embodies the strength of a race and each race, in turn, embodies the strength of an element.

Yes, I know there are more than four races. These aren't my beliefs; they are the beliefs of the nomads.

You can tell them they are wrong.

Where was I? Oh, yes...

Page 1 of 5 Previous Next Exit

Genre : Jeu de rôle, downloadable
Éditeur : Digital Tome
Développeur : Digital Tome
Sortie prévue : Déjà sorti

Une sorte de Merlin local.


Des décors remarquablement bien texturés.

On n'a pas fini de voir des jeux constructifs sortir, en matière de destruction d'autrui. C'est quand même incroyable ce que l'homme est capable de commettre pour exceller dans le domaine de l'extermination soit en masse, soit au goutte à goutte, si on veut bien se réduire à comparer une âme à une goutte. En attendant, on peut simuler (c'est toujours mieux que de passer à l'acte). Si dans les jeux de shoot, on pouvait trouver dommage que quelqu'un se cache trop facilement derrière un mur pour échapper à son

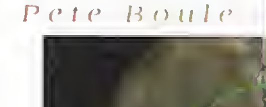


Genre : Première personne tireuse
Éditeur : THQ
Développeur : Volition
Sortie prévue : Fin 2000

Red Faction



funeste destin, désormais, ce petit inconvénient pourra être agréablement contourné. Red Faction va enfin pouvoir aider le joueur bourrin à se débarrasser des murs qui abritent la bande de salopards lâchement planquée. Jeu de shoot à la 1re personne, il met en scène une bande de joyeux soldats qui devront tirer sur des méchants (je ne dois pas trop me tromper de scénario). L'intérêt principal du jeu, en dehors de ses visions perspicaces sur l'efficacité des armes qu'on trouvera dans un futur proche, c'est qu'on pourra tout détruire. Tout, absolument. Le mur qui planque le sniper : hop, en moins ! Et puis, puisqu'on peut aussi se servir de tous les véhicules pour prendre la fuite, on pourra aussi les détruire, puisqu'ils font partie du tout !



Pete Boule

Cherche et Sauve



Search and Rescue 2 est un jeu qui devrait sortir en magasin fin août, sans avoir été testé dans Joystick, donc. Évidemment, nous vous conseillons de ne pas vous précipiter dessus avant d'avoir lu le test. Ce SAR2 nous placera aux commandes d'un hélicoptère de secours Dolphin HH65 tout rouge. Sillonnant les côtes américaines, il vous aidera à secourir, dans les règles de l'art, l'inconscient qui tente une traversée de l'Atlantique à la nage, ou le pauvre type qui se pète une jambe dans un endroit inaccessible. Trente missions, six conditions météo différentes, un modèle de vol fidèlement reproduit avec gestion des vents et des effets de sol, bref, ça s'annonce plutôt pas mal, mais encore une fois, attendez le test.



Sensiva

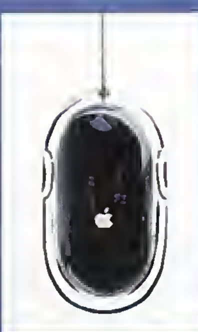
Le mois dernier, nous avons inclus au CD du magazine un utilitaire nommé Sensiva. Il s'agit d'un lanceur d'applications particulièrement original puisqu'il fonctionne sur le même principe que les interfaces Palm Pilot : sur n'importe quelle application, en maintenant le clic droit, vous tracez des symboles avec la souris (une lettre, un chiffre, un trait, etc). Ce symbole reconnu (il faut chopper le coup de main, comme sur Palm), Sensiva lance l'action que vous lui avez assignée : ouvrir une application bien sûr, ou un dossier, copier, coller ou fermer, déclencher une séquence d'actions, l'affichage d'une phrase type,... la liste est sans limites. Casque s'était gouré dans le nom du soft et avait marqué « Inclus : Sensitiva » sur la pochette du CD 117... Il s'en veut beaucoup parce qu'on adore ce génial freeware. www.sensiva.com



Y m'a culé

EPISODE 19

Tout colère qu'ils sont, chez Apple. Un vilain monsieur a posté des images secrètes du G4 bi-processeur et de la nouvelle souris optique qui équipera les Mac, bien avant leur annonce officielle par Apple. Bloody shit, se disent les avocats de la Pomme, et ils déposent une plainte contre X devant la justice américaine, en sanglotant qu'ils sont très peinés par tout ça et que ce genre de pratique doit être punie de manière exemplaire. Ouaip, qu'il soit éventré au milieu de la prairie et qu'on laisse les corbeaux bouffer ses tripes.



Départ Imminent

Qu'il est facile de se moquer des jeux lorsqu'ils utilisent des licences liées à des gens. Non, je ne parle pas de ce paisible Guy Roux ou de ce looser de Ronaldo, mais de ces stars du rock qui, sous prétexte de s'être recouvert de clous rouillés pendant trente ans, d'avoir risqué la mort par tétanos ou par asphyxie lors de l'absorption de poussins vivants, pensent avoir crée un univers au background aussi riche que celui du Silmarillion. Après les quatre sacs à fard de Kiss, c'est au tour de ce bon vieux Ozzi Osbourne, qui revient d'entre les morts, de s'y coller. Il composera pour l'occasion des musiques que l'on qualifie déjà « d'intenses » et de « gothiques ». Le jeu, un shoot 3D, est prévu pour 2001, ce qui me laisse le temps d'organiser cette randonnée sur Pluton dont j'ai toujours rêvé (les fans d'Ozzi peuvent directement envoyer leurs insultes à Bob Arctor, moi, jy suis pour rien. Non, je dis ça parce que c'est incroyable ce que les hardos peuvent manquer d'humour, ndrc).

D'la meuf

D'après une enquête Media Metrix, il y aurait désormais plus de femmes que d'hommes sur Internet, aux États-Unis. La proportion serait de 50,4 % de surfeuses contre 49,6 % de surfeurs. Toujours selon cette enquête, les femmes âgées surferaient surtout sur les sites de généalogie et de santé (familyhistory.com). Les femmes d'âge moyen, elles, prennent d'assaut les sites dédiés aux bébés (genre pampers.com, si si). Enfin, les adolescentes et les jeunes femmes sont des habituées des sites comme Seventeen.com ou Cosmogirl.com. Oui hein, ça pue le cliché machiste ou la désinformation marketing, mais bon, c'est pas ma faute.

Telex

Suite à une erreur informatique, un Norvégien a découvert en consultant son compte via Internet qu'il était créditeur de 10 000 milliards de couronnes (plus de 7 000 milliards de francs). Au lieu de retirer quelques millions et de s'enfuir dans les îles, il a immédiatement signalé l'erreur à sa banque.

Akimbo



Akimbo, c'est le doux nom d'un héros de kung-fu... Non, il ne s'agit pas d'une combinaison de quaker permettant de tenir une arme dans chaque main, et encore moins une sous-marque de café, pleine de chicorée soluble et de robusta à deux balles (notez que dans ce dernier cas, ledit café dégueulasse se nommerait « Balunga ») Il s'agit bien du nom du héros du prochain jeu de Iridon, boîte de développement suédoise qui a l'habitude de nous pondre des trucs rigolos, du genre Excessive Speed, petit jeu de course tout mignon. Histoire de continuer d'amuser le public, Iridon va donc sortir Akimbo, petit jeu de plate-forme dans lequel on doit recueillir des trucs de plate-forme genre « pièces », « caisses », « étoiles » et « champignons ». Graphiquement, c'est mignon tout plein, et ça a l'air frais comme un jour de faible pollution au parc de Luxembourg, à Paris. Le but du jeu étant de libérer la tranquille Ile de la Tortue, sous le joug d'un Dragon Malfaisant, on s'attend à faire pas mal de promenades en bord de mer, et pas mal de rencontres du genre « magie noire » dans des donjons obscurs. C'est tellement mignon qu'on attend avec impatience la suite des événements.



Telex

Sony lancera sa PlayStation 2 en Europe le 24 novembre, au lieu d'octobre comme prévu. Le prix de la console, sera d'environ 3 000 francs.

Garret, sauvé de la pendaison

Pendant pas mal de temps, la rumeur selon laquelle Thief III avait un avenir chez Eidos a battu la campagne. Quel n'a pas été notre plaisir d'apprendre, dans un communiqué officiel, qu'elle était en fait fondée. Donc Thief III devrait bel et bien voir le jour, avec Warren Spector (Ultima Underworld , Deus Ex) pour reprendre les choses en main, ce qui est somme toute la meilleure nouvelle que l'on pouvait avoir au sujet du jeu. Paradoxalement, c'est chez Ionstorm que le développement se poursuivra. Pour mémoire, l'autre rumeur persistante voulait que le non rachat de Looking Glass par Eidos soit dû aux pertes financières engagées dans la conception de Daikatana du même Ionstorm. Pour le moment, nous n'avons aucune idée de la technologie qui sera employée pour le jeu, bien que : 1/ Warren Spector a annoncé qu'il préférait licencier un moteur existant. 2/ C'est le moteur de Unreal qui est utilisé dans son dernier jeu, Deus Ex.

Telex

Il y a 900 000 décodeurs TPS en France, et maintenant, on peut s'en servir comme console de jeu. La première salle d'arcade en ligne s'appelle « Bandiagara », ça se joue à l'aide de la (télé ?)commande, sur le canal 55, et comme on peut accueillir 5 joueurs par console, ça fait un potentiel de 4,5 millions de télé-joueurs.





En êtes-vous vraiment sûr ?

Les gens d'Amazon.com sont de grands enfants naïfs. Pour poster un commentaire sur leur site en se faisant passer pour l'auteur d'un des livres en vente, il suffit de répondre « Oui » à la question « Êtes-vous vraiment sûr d'être l'auteur de ce livre ? ». De nombreux écrivains ont ainsi découvert que depuis des mois, des petits malins se faisaient passer pour ces auteurs reconnus et dialoguaient tranquillement avec leurs fans. Ils ont sommé Amazon.com d'effacer ces faux commentaires et de prévoir un système pour empêcher les tromperies. C'est vrai que ça paraissait bizarre de lire Edgar Allan Poe encourager ses fans à acheter le dernier album de Britney Spears.

Groovy

On pensait auparavant que la Loi de Moore, qui prévoit un doublement du nombre de transistors équipant les microprocesseurs tous les 18 mois, pourrait ne plus se vérifier lorsqu'on aura atteint la gravure en 0.02 micron, qu'on considérait alors comme une limite basse infranchissable. Et hop, voilà que les ingénieurs de chez IBM nous sortent le V-Groove, une nouvelle technique super compliquée qui permet de graver avec une finesse de 0.01 micron (contre 0.18 micron pour les chipsets actuels). Le V-Groove, encore au stade expérimental, ne sera pas utilisé sur les microprocesseurs avant 15 ou 20 ans, mais il nous assure que les performances de nos petits CPU brûlants devraient continuer sans problème leur progression exponentielle pendant encore quelques dizaines d'années.

Telex

Ludomania, « Le salon du jouet, de la famille et de l'enfant » se tiendra au Parc des Expositions de Rennes Aéroport, les 20, 21 et 22 octobre 2000.



> Genre : Sim tchou-tchou
> Éditeur : Microsoft
> Développeur : Kuju Entertainment GB
> Sortie prévue : Printemps 2001

Microsoft Train Simulator



« Nous roulons protégés dans l'égale lumière... »



Dans la cabine du conducteur, on trouvera le vrai tableau de bord du train avec tous ses leviers et boutons fonctionnels.

Le train n'a pas les faveurs des développeurs PC. Pour simuler de l'avion de chasse, de l'hélico de combat ou du tank, ça se bouscule au portillon. Mais dès qu'il s'agit de sortir de ces sentiers balisés depuis des décennies, y a plus personne. Il y a eu quelques tentatives plus ou moins réussies de jeux se déroulant dans l'univers ferroviaire comme Railroad Tycoon ou A-Train, mais ces titres ne proposaient que de la gestion et aucun ne permettait de prendre directement le contrôle des trains. Les consoleux sont mieux lotis : ils ont déjà eu droit à de bons jeux japonais de tchou-tchou, comme Densha De Go, sorti en arcade et en plusieurs éditions différentes sur PlayStation, dont une spéciale trains à vapeur. Il faut dire qu'« au Japon, les conducteurs de train ont autant de prestige que, par exemple, les pilotes d'avions de ligne chez nous », m'expliquait Greg de « Joypad », ce qui justifie l'engouement des foules japonaises pour ce type de simulateur. Cette cruelle injustice qui nous prive des joies simples du salarié SNCF de base devrait être réparée au prochain printemps : Microsoft nous prépare en effet le premier vrai simulateur de train sur PC. Le jeu nous mettra dans la cabine du conducteur, avec pour mission d'amener son train à bon port. Il faudra respecter horaires et limitations de vitesse, sur une demi-douzaine de trajets modélisés d'après des lignes de chemin de fer réelles. On parcourra ainsi la banlieue de Tokyo, les montagnes écossaises, ou les Alpes autrichiennes, parmi d'autres, en prenant le temps d'admirer son engin grâce à un système de caméras perfectionné. Les trains disponibles iront de la locomotive à vapeur jusqu'aux fusées sur rails Amtrak, en passant par les trains électriques nippons. Pas de TGV en revanche, mais il y aura bien un lecteur de « La Vie du Rail » pour nous en faire un : le jeu, livré avec un certain nombre de trains et de parcours de base, pourra être enrichi de moult add-on par la communauté des passionnés. Exactement comme Flight Simulator, mais sur des rails.

Ackboo

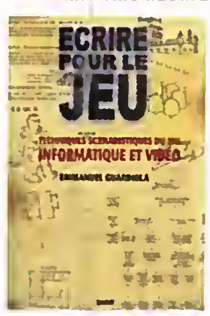
Freeware Funéraire

Voilà déjà quelques mois que Seumas Mc Nally est décédé. Mc Nally était l'auteur du fantastique DX-Ball, un shareware de type Arkanoïd vraiment classe. Son décès avait remué la petite communauté des programmeurs de jeu vidéo. Après une page Web faisant fonction de mémorial permanent, on vient d'annoncer la sortie d'un assez sordide Memorial Pack concocté par son épouse. Jamais, jamais, jamais, ne devenez jamais auteur de freeware, ou vous pourriez bien faire un mauvais mariage…



LE MÉRITE D'ÊTRE LE PREMIER… …C'EST D'ÊTRE PUBLIÉ

« … la personnalité de PacMan est en partie liée à sa forme de boule jaune. Cela n'a aucune incidence sur les caractéristiques. C'est un élément de caractérisation pure… » : cousu de ce genre de charabias absurdes, entrecoupés de longs discours indigestes tellement ils sont engraissés de poncifs, et appuyés de schémas, eux inattaquables car imprimés trop petits pour être lus, ce premier ouvrage consacré aux techniques scénaristiques du jeu vidéo est loin de nourrir nos espérances. Un peu plus loin, on peut lire : « … Pac Man a une grande bouche parce qu'il mange tout ce qu'il trouve… » Probablement comme l'auteur de « Écrire pour le jeu vidéo », édité chez Dixit.



Skidur



La sortie déjà historique de Supreme Snowboarding aura prouvé qu'il est possible de développer de grands jeux de glisse. Sno-Cross Championship Racing, nouveau jeu de moto des neiges, semble à son tour rassembler tous les ingrédients d'un hit des neiges. Tout en dérapages, en micro-corrections des déviations dues aux imperfections du terrain, et en recherche de la courbe parfaite, le gameplay devrait dépayser les accrocs des traditionnels jeux de rallye. Petite précision pour les passionnés : bien que la marque Yamaha ne soit pas citée, toutes les motoneiges présentées dans le jeu sont issues de la gamme du fabricant. Sno-Cross est développé en Suède par UDS.

GeForce2 Ultra, UN CAUCHEMAR DE BANQUIER

Ils ne s'arrêtent plus, chez Nvidia. Après la GeForce2 MX testée dans ce numéro, voilà la GeForce2 Ultra qui déboule par surprise. Cette bestiole n'est pas basée sur le processeur NV20 censé être la vraie révolution, mais juste un NV16, une évolution des GeForce2 GTS actuelles (dont le nom de code était NV15). Comme à l'époque du TNT2 Ultra, c'est la technique brutale de la vitesse pure qui est appliquée ici. Pas de nouvelles fonctions ; juste un boost de puissance impressionnant, histoire de combler le retard du NV20, qui ne sortira finalement que début 2001. La version Ultra dispose d'un processeur à 250 MHz et de RAM DDR à 230 MHz contre respectivement 200 et 166 MHz sur une GF2 GTS. Et les résultats sont là : jusqu'à 50 % de puissance en plus sur les résolutions élevées comme le 1280x1024 ou le 1600x1200 en 32 bits. D'après les tests des sites Web des États-Unis, Quake 3 atteint les 53 images par seconde dans cette résolution (76 en 1280) ! Là où ça coince sévèrement, c'est côté prix : 500 $, soit plus de 4 000 F pour les prochains modèles de Creative Labs, Elsa et compagnie. Du grand n'importe quoi façon Voodoo5 6000 de 3dfx. Le marché de la carte 3D va bientôt ressembler à celui de l'automobile, avec des distinctions de classe sociale en fonction du modèle qui équipe votre PC… À ce prix-là, j'en connais qui se feront une joie de jouer sur Dreamcast ou PS2 cet hiver. (Le xb12 qu'on croyait être un yV3 sera en réalité architecturé autour du fameux RT-6 cadencé à 200 mégaglups. La version de chez Cyberdyn bénéficera en outre et en standard d'un module positronique de classe 7, ndrc).

Plouf.dll

Les prochains porte-avions de la Marine américaine tourneront sous Windows. Plus exactement, c'est la version future de Windows 2000 qui équipera le CVN-77, dont la construction devrait commencer en 2001, et le futur CVX-1, à l'horizon 2008.
Les marins américains ne sont apparemment pas rancuniers puisqu'en 1998, le bâtiment USS Yorktown avait dû rentrer au port en catastrophe après que son LAN, géré par Windows NT, ait lamentablement planté.
On attend avec amusement le moment où ils se feront couler un porte-avions à cause d'une DLL manquante.



Telex

Une nouvelle version de Storm, le logiciel de composition musicale édité par les sympathiques français d'Arturia (dont nous avons parlé il y a peu), est désormais disponible. Au menu, l'apparition de nouveaux modules, permettant de créer des œuvres encore plus riches. www.arturia.com pour en savoir plus.







Genre : Action / Tactique
Éditeur : Sierra
Développeur : Dynamics
Sortie prévue : Noël 2000

Tribes 2

Tribes 2 commence à sérieusement prendre forme, et les infos pleuvent sur le site de Dynamics, agité d'une stimulante effervescence pré-natale. L'heure a sonné d'échographier le bébé, en attendant l'accouchement dont la date n'a toujours pas été communiquée.
Tribes 2 reposera sur un principe strictement similaire au premier : face à face, deux factions rivales s'affronteront par équipes, dans un jeu qui s'apparentera à Quake. La grande originalité de Tribes est qu'il se joue sur des cartes immenses comme on s'attendrait à en trouver dans un simulateur d'hélico plutôt que dans un Quake-like. Tribes était jusqu'à présent ce qui ressemblait le plus à un véritable champ de bataille, Tribes 2 vise à perfectionner ces enivrantes sensations.
Le moteur a été refait de A à Z. Celui-ci pourra afficher simultanément dans les 1 500 polygones. Les nuages, l'eau seront modélisés, animés et gérés par une météo dynamique. Même traitement pour le système de communication dont l'interface, intégrée au jeu, permettra



Dès sa sortie, Tribes 2 comprendra au moins cinq mods. Dans l'un d'eux, chaque joueur sera porteur d'un drapeau. L'équipe qui réussira à récupérer tous les drapeaux ennemis et à les rassembler dans sa forteresse gagnera.

maintenant d'envoyer des messages instantanés (comme avec ICQ), des mails, et surtout gèrera le Voice Over Data. Seul face à son PC, un micro devant la bouche, nous pourrons donc énoncer fièrement : « Secteur nettoyé… surveillez-moi deux secondes, je vais pisser. ». Trois véhicules terrestres pourront être utilisés par les joueurs : un transport, un char avec conducteur et mitrailleur, et un camp de base mobile. Ainsi que trois aéronefs : un chasseur individuel, une forteresse volante (avec comme équipage un pilote, un artilleur et un bombardier), et enfin un transport lourd (pilote, mitrailleur et quatre passagers). Une nouvelle race, particulièrement robuste, fait son apparition, les Bioderms. Il sera possible d'évoluer dans et sous l'eau, à la nage mais aussi à bord de certains véhicules amphibies. Des bots sont prévus pour compléter des équipes en sous-effectif, mais à ce sujet, les développeurs émettent quelques réserves, leur utilisation posant visiblement des problèmes de ralentissement. Enfin, un accent tout particulier a été mis sur les possibilités de créer ses propres skins, ses propres cartes… mais aussi ses propres mods grâce à un éditeur complet intégré au jeu. Dynamics ayant bouclé en juillet une version alpha du jeu, les bêta-tests ne devraient pas tarder à être annoncés sur son site http://sierrastudios.com/games/tribes2/… ainsi que sur le nôtre : www.joystick.fr

Bon, évacuons d'emblée le premier point. Une sérieuse panne d'imagination semble sévir du côté de chez Westwood Studios. Après le très décevant Command & Conquer 2, voici venir, sans grand enthousiasme, Alerte Rouge 2 : même moteur que C&C 2, un scénario qui suinte l'uchronie bon marché des années 80 (les Russes attaquent les États-Unis dans un délire de technologies alternatives). D'emblée, on ne peut pas dire que nos amis de Westwood prennent beaucoup de risques : ils exploitent une licence au succès éprouvé, sans chercher à surprendre ou apporter grand-chose au genre.

Genre : Stratégie temps reel
Éditeur . Electronic Arts
Développeur Westwood Studios
Sortie prévue : Novembre 2000

C&C Alerte Rouge 2

Un certain Crazy Ivan s'amuse à larder de C4 d'innocentes vaches.



J'ai une faiblesse j'adore les jeux pleins de porte avions

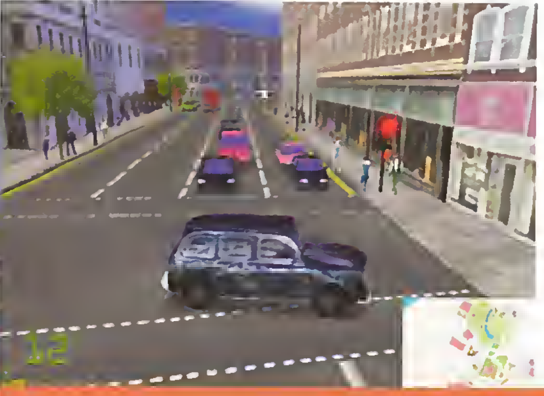


Évacuons également le deuxième point rapidement. À défaut de garder son statut d'innovatrice à succès, Westwood sait faire des jeux efficaces ; et efficace, Alerte Rouge premier du nom l'était à coup sûr... Rapide, facile et brutal... les amoureux de C&C ne s'en sont pas encore remis. Il y a toutes les raisons de penser qu'Alerte Rouge 2 suivra la même veine, ou l'accentuera. Voilà, une fois les choses tirées au clair, j'en arrive à la raison d'être de cette page : non, je n'ai rien de plus à vous apprendre que ce que j'ai pu vous raconter dans le n° 116, lors du reportage E3. Je pourrais vous faire la liste des unités et des bâtiments, ça ne vous donnerait pas plus d'indications sur le gameplay, l'équilibre des forces ou l'efficacité du tank rush. Par contre, étant donné les politiques précédentes de Westwood (autant sur Nox que C&C2), je peux vous dire qu'il y a de fortes chances pour que ce jeu soit en magasin avant d'être testé dans Joystick (voire avant que nous n'ayons une version jouable, même bêta). Peut-être le mois prochain ou le suivant, allez savoir. En tout cas, voilà, renseignez-vous avant d'acheter.

Ivan Le Fou

Comme la Bombe A, l'Orage électrique sera extrêmement destructeur





- Genre : Cours'eud'bagnoles
- Éditeur : Microsoft
- Développeur : Angel Studios
- Sortie prévue : Novembre 2000

Midtown Madness 2





Dégoûté, je vais perdre deux points sur mon permis de conduire.



Les autres voitures ne seront pas aussi riches en polygones que la vôtre, afin de pouvoir en afficher des dizaines simultanément sans ralentissements.

Le premier Midtown Madness était, avouons-le, du bonheur ludique en barre. Jamais on n'aurait imaginé que jouer les chauffards au milieu du trafic en massacrant parcmètres et lampadaires aurait pu être aussi fendard. Midtown Madness 2 reprendra bien sûr le concept de son aîné : une ville entière modélisée, des centaines de voitures, d'honnêtes citoyens sur les trottoirs, et au milieu de tout ça, une bande de tarés qui se coursent dans les rues à toute berzingue. Fini Chicago, Midtown Madness 2 nous fera découvrir de nouveaux horizons : Londres tout d'abord, avec sa cohorte de bâtiments historiques et ses bus à deux étages ; San Francisco ensuite, où le sport national consistera à dévaler les rues pentues en touchant le moins possible le sol avec ses pneus. En revanche, pas de Paris. Oui je sais, c'est bien dommage, beaucoup de gens s'imaginaient déjà faire la course sur le périph' ou escalader Montmartre à 200 km/h. Toutefois, aux dernières nouvelles, les développeurs prévoient de livrer, avec le jeu, l'éditeur qu'ils ont utilisé pour modéliser les villes...

Les épreuves ne devraient pas dépayser les vétérans du premier épisode. On retrouvera les modes Cruise, Blitz, Checkpoint et Circuit, agrémentés d'une petite nouveauté : la possibilité de suivre des cours de pilotage en tant que chauffeur de taxi (à Londres) ou cascadeur (à San Francisco). Les épreuves consisteront, par exemple, à suivre un parcours sans descendre en dessous d'une limite de vitesse, ou à se servir des ponts municipaux comme tremplin pour s'écraser trente mètres plus bas.

Au niveau technique, un beau lifting est prévu : des voitures plus détaillées, plus nombreuses, un moteur physique plus réaliste, et des textures toujours plus nombreuses. Évidemment, la machine pour faire tourner le tout devra être conséquente. Faites donc chauffer les mégahertz, vous en aurez bien besoin

Ackboo

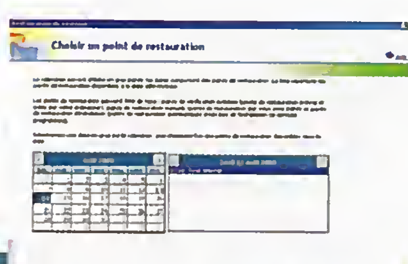


Une nouvelle cuvée de Windows à tester, c'est comme boire du vin : avant d'ouvrir la bouteille, on n'est jamais certain de la qualité du contenu. Windows Millennium Edition (WinME pour les intimes) ne fait pas exception à la règle. Derrière le marketing plein de paillettes de tonton Billou, est-ce que cet OS va vraiment faire briller nos yeux de joueurs ?



J'ai CASSÉ le bouchon

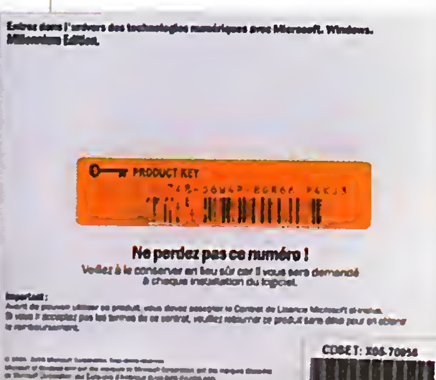
Comme dirait Casque Noir, là c'est la boulette. Week-end de bouclage, 2H du mat', et je suis plié de rire. Jaune le rire. Comme l'étiquette du numéro de série de Microsoft. Ok, elle tire sur le orange, mais en attendant, le numéro de série est illisible. Les frottements du boîtier dans mon sac on suffi à l'effacer à 50 %. Microsoft qui utilise des encres cheap, c'est la meilleure. Après un retard bien pénible, je lance l'installation pour de bon. Deux fois en fait : une pour tester l'upgrade d'un PC déjà sous Windows 98, l'autre sur un disque vierge.





Windows Millenium Edition

Le PC utilisé est le même que ma configuration de test pour les cartes vidéo (voir rubrique Matos) et il s'agit d'une version finale de Millennium. L'upgrade depuis Win98 se passe sans difficulté. J'ai même droit à un poème. « Erreur:0D:0028:C1446684 », ça s'appelle. Ah tiens, je sens que je ne suis pas couché, moi... Après un formatage, tout va beaucoup mieux. Sauf que WinME ne reconnaît en standard ni ma GeForce2 (normal ou presque), ni ma SoundBlaster Live, pourtant reconnue de base sous Windows 2000. Tant pis, j'installe tous les drivers comme un grand. DirectX7.1 est installé par défaut (contrairement à Win98SE), IE est en version 5.5, le Media Player en version 7, et les menus et icônes sont les mêmes que sous Win2K. Après avoir désactivé les menus personnalisés automatiques que j'exècre (une option qui cache les fonctions que vous utilisez rarement), le tout ressemble gravement à Win98.



« Ne perdez pas ce numéro ! ». Vous croyez que c'est de l'humour ?

DOS is (re) Dead

Comme promis par Microsoft pour Windows... 95, le DOS n'est plus. Hop, envolé ! Mais ça sent l'excès de zèle. Car vu les fondations de ce Windows, on sait très bien qu'il est planqué quelque part. Du reste, on a encore accès aux sessions DOS (en fenêtre quoi). Mais franchement, laisser accessible un mode DOS pur comme sous Win98 (avoir uniquement la ligne de commande au démarrage) n'aurait pas été du luxe. Sans parler de vieux jeux ou de démos (de démomakers), il reste 90 % des utilitaires pour flasher les BIOS qui tournent en mode DOS. Et les disquettes de boot, ça lasse...
Il paraît que le démarrage de WinME est plus rapide. Bof. 50 secondes chrono pour démarrer Win98SE (après l'initialisation du BIOS) et 49 pour WinME. Woaah. J'ai comme l'impression que les scores de Redmont sont issus de PC « basiques » avec 0 programme au démarrage et surtout pas de SCSI. Bref, pas de miracle de ce côté. Côté jeux, il n'y a pas non plus une image/seconde de différence avec Win98 dans les cinq titres testés. Mais des plus, il y en a quand même : système de maintenance des fichiers critiques comme sous Win2K pour éviter de manger des DLL indispensables, fonction de sauvegarde de la base de registre évoluée, ou encore mise en place des réseaux grandement simplifiée. Vous configurez une machine et le programme génère une disquette, qu'il suffira d'insérer dans les autres PC pour les configurer.
Tous ces petits plus et ces nouveaux programmes très multimédia-poudre-aux-yeux ne valent pas leur prix si votre Win98 (SE de préférence) tourne comme une horloge. Parlons prix, d'ailleurs : 650 F un update et environ 1700 F pour la version complète en boîte. Si vous achetez un nouveau PC cela dit, ne vous privez pas : WinME reconnaît tout seul les nouveaux chipsets. Mais ça n'est pas plus stable qu'avant et c'est bien dommage. Ah, j'ai trouvé pourquoi l'upgrade plantait : les drivers Intel pour les disques UDMA sur chipset i815E...
En les désinstallant, fini l'écran bleu. Ben oui, lui, il est toujours là, à roder.

Doc Caféine

ATTENTION, UNE MAUVAISE GESTION PEUT ENTRAÎNER DES CRAMPES D'ESTOMAC.

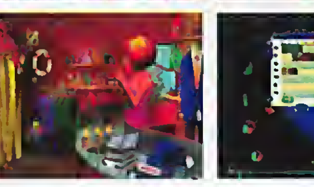




FAITES DÉCOLLER VOTRE COMPAGNIE AÉRIENNE





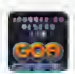


Quand on dirige une compagnie aérienne il faut s'attendre à tout donc savoir tout faire. Gérer le personnel, le timing, les vols, la maintenance des avions mais aussi les menus à bord, sans parler de la concurrence déloyale. Avec plus de 200 itinéraires et 48 aéroports, jouable en réseau jusqu'à 4 joueurs, voici de quoi assouvir les gros appétits.



DISTRIBUÉ PAR





POUR LES AFFAMÉS DE GESTION ET DE STRATÉGIE



www.montecristogames.com

REFLEXION FAITE



10 millions d'@mis

Des jeux sur ICQ ? Sans envoyer des chevaux de Troie ou des virus ? C'est difficile à croire mais après tout, oui, pourquoi pas. Selon Bloomberg, Havas Interactive et son portail de jeux Flipside viendraient de s'allier avec AOL (les proprios en titre d'ICQ), de façon à produire et à proposer des jeux spécialement développés pour les très nombreux connectés de ce pager gratuit. Pour peu que ces jeux soient bien foutus et attrayants, on imagine mal ce qui pourrait encore pousser qui que ce soit à utiliser un concurrent d'ICQ. Parmi les trucs dont on parle : des jeux d'échecs, de dames ainsi qu'un jeu étrange très rigolo, consistant à envoyer des insultes à des gens tout à fait inconnus...



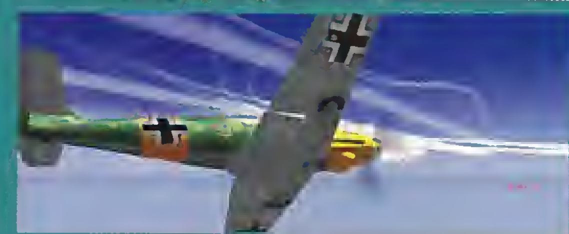
New Age

Interrogé à propos de la possible participation de Trent Reznor, ce compositeur bruyant membre de Nine Inch Nails (l'orchestre de hard rock), John Carmack a déclaré que ce dernier était particulièrement emballé à l'idée de recomposer quelque chose pour ID Software. Selon le « Carmackadi », Trent (oui, il sont intimes) pourrait même créer le thème d'ouverture, qui serait réalisé d'une façon tout à fait expérimentale en n'utilisant qu'une seule note répétée à l'infini. D'une façon générale, la musique du jeu devrait être plus « ambiance » que dans les autres shoots du développeur.

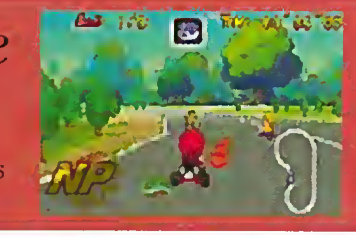
Aepфflфt

Depuis l'extension de Flanker, les développeurs russes ne se sentent plus faire pipi. Plus pisser, même. En effet, chez Maddox Games, on bosse sur un simulateur de vol époque Deuxième Guerre mondiale. Un grand cocorico (enfin, un « graou-graou » puisque leur animal national est un ours) donc, puisque les avions seront tous soviétiques et évolueront dans une guerre aérienne sans pitié contre l'envahisseur germanique. On parle d'ores et déjà de dix-sept avions pilotables, sans connaître pour l'instant la liste définitive. Nom du produit : IL2-Sturmovik. Non, ce n'est pas le nom d'une boîte de céréales destinées à favoriser la croissance du jeune moscovite, mais bel et bien celui d'un avion. Tout cela est prévu pour le premier trimestre 2001, et édité chez Blue Byte





La Game Boy avance



À l'heure où vous lirez ces lignes, Nintendo aura déjà annoncé officiellement au SpaceWorld 2000 sa Game Boy Advance. D'après les rumeurs et les premières photos d'écran, la GBA devrait proposer des jeux d'une qualité graphique supérieure à celle de la Super Nintendo. Nintendo s'est goinfré de pognon comme jamais depuis le phénomène Pokémon, et dispose donc de moyens financiers délirants pour assurer le succès de sa nouvelle console portable. Le raz-de-marée dans les cours de récré est prévu pour l'année 2001.



Kernel Panic sur ma Rollex

Ça se passe à la cafet' chez IBM : Brad le comptable chambre Nick l'ingénieur en lui disant qu'il n'est même pas capable de faire tenir Linux dans une montre. Et pouf, quelques semaines plus tard, Nick sort une montre à peine plus grosse que les modèles normaux (1,2 cm d'épaisseur) qui fait tourner Linux 2.2, communique avec le PC par port infrarouge pour lire des e-mails condensés et des messages de pagers. Et là, le Brad, il est scié. Cette montre ne sera pas commercialisée. IBM souhaitait juste démontrer avec ce gadget les formidables capacités de Linux à s'intégrer dans tous les objets électroniques. Maintenant, il faut qu'ils en démontrent l'utilité, ce qui devrait prendre un peu plus de temps.

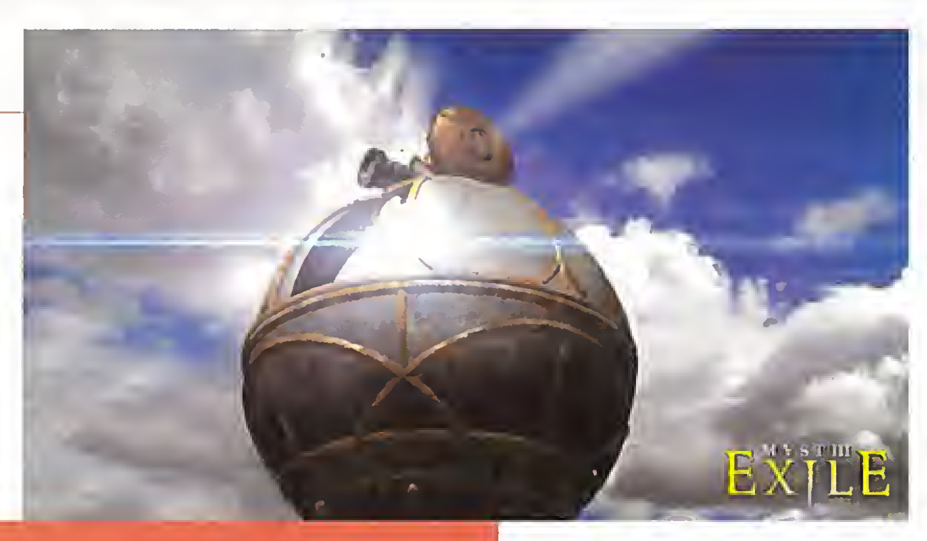
Take Two
and the Commodores

Le marché du jeu vidéo devient si important que des grands pontes de la finance viennent y élire domicile. C'est ainsi que Take Two Interactive vient de s'offrir la collaboration de James David Jr., l'ancien directeur financier de la Motown Records. Ce dernier a sans doute dû réussir le tour de force d'avoir renfloué les caisses de la maison de disques après le départ des Jackson Five, qui avaient de plus en plus 40 ans, tout en étant de moins en moins five.

Telex

Le CPL French Open qui devait se tenir à Marseille a fusionné avec l'Open scandinave, qui se tiendra à Copenhague au Danemark le 26 octobre prochain. France, tiers-monde du Quake.

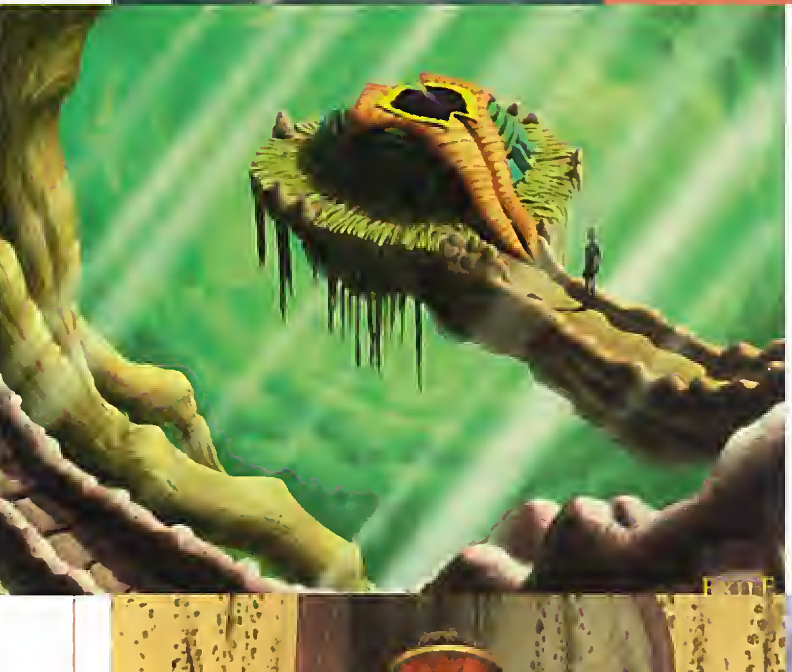
Il y en a un qui va être content, c'est Casque… Myst III sort à Noël. Je devrais m'arrêter là, parce que mettre le mot « Myst » dans un texte résume très bien tout l'ambiance extraordinaire qu'un jeu bien designé est capable de faire sortir de ses tripes. Mais pour ceux qui auraient loupé les deux premiers chapitres, une petite explication s'impose.
On est tous plus ou moins habitués aux jeux d'aventure à deux balles, dans lequel on circule dans des décors à tomber par terre, parsemés d'une foule de puzzles qui énervent plus vite qu'ils ne devraient. Eh bien Myst, c'est pareil, mais en plus beau, et avec un background tellement riche, que les puzzles en question, parfaitement intégrés à





Genre : Myst
Éditeur : Mattel Interactive
Développeur : Presto Studios
Sortie prévue : Noël 2000

Myst III: Exile



l'aventure, jouent parfaitement leur rôle dans le cadre d'un jeu : ils amusent. Ils amusent par jeu de l'esprit, certes, mais ils amusent quand même.
Toujours pour celles et ceux qui ne sont pas vraiment au courant de ce qui peut les attendre, sachez que Myst parle de portes vers d'autres mondes. Celles-ci sont des livres tellement bien écrits qu'ils donnent une existence aux mondes de fictions qu'ils décrivent (si l'idée vous séduit, je ne saurais trop vous conseiller la lecture de « Fictions » de Borges, ainsi que les livres de poches adaptés du jeu, ndlr).
L'histoire reprend donc à l'endroit où elle s'était arrêtée dans Riven (le deuxième volet de Myst). Ici, un être ivre de vengeance (re)piège le joueur dans un nouveau monde de Myst, et celui-ci devra donc voyager dans cinq époques, pour se (re)libérer.

pete boule



Camme d'habitude, des dessins très précis aurant été réalisés pour restituer l'ambiance hars du cammun de Myst.



Du dessin à la modélisation, il n'y a qu'un pas. Les décors seront toujours marquants par la méticulasité de leurs détails, et par leur allure fantastique. C'est à se demander si le mande de Myst n'existe pas vraiment

Depuis le carton qu'elle a réalisé avec EverQuest, la société Verant Interactive a décidé de se spécialiser dans les jeux massivement multijoueur. Et après le jeu de rôle, la voici qui s'attaque aujourd'hui au stratégie temps réel.

Par Wanda



Le monstre Sover

Parfois, on rêve pendant des mois de rendre visite à une boîte mythique. Et puis, quand on décroche enfin un rendez-vous, on est terriblement déçu par ce qu'on y découvre. D'autres fois, en revanche, parce qu'un développeur nous annule un rendez-vous au dernier moment, on se retrouve à improviser : « Salut mec. Dis, tu connaîtrais pas quelqu'un chez Verant, par hasard ? Ils sont bien du côté de Los Angeles, n'est-ce pas ? Mouais, deux heures de route, c'est faisable. Alors, tu crois que tu pourrais m'avoir un rendez-vous pour demain ? Cool, merci ! ».

Et dans ce genre de circonstances, comme on n'a pas eu le temps de fantasmer sur la boîte en question, le plus grand risque qu'on prend, finalement, c'est d'avoir une bonne surprise. Pour moi, qui ne suis pas une fan absolue de jeux de rôle (doux euphémisme), Verant n'avait pas grand-chose d'attirant, à la base.

Car autant je veux bien comprendre qu'on puisse passer du temps dans un jeu de rôle solo, afin de vivre une aventure qui nous change de notre quotidien, autant je ne vois pas l'intérêt de passer des heures à interagir avec d'autres personnes en virtuel, alors que les interactions proposées sont souvent vachement moins riches que celles de la vraie vie. Mais bon. Peut-être que je n'y comprends rien, hein. En tout cas, heureusement pour vous et moi qu'ils avaient ce jeu de stratégie en préparation, car c'est clairement pour lui que j'y suis allée. Et sans lui, nous serions tous passés à côté d'une sacrée richesse (voir encadré sur la société et interview du boss, juste après).



Voilà ce que j'appelle une vraie base !

Mais revenons à Sovereign

Comme tous les jeux Verant passés, présents et sans doute à venir, Sovereign est massivement multijoueur. Son univers est persistant, et il encourage à mort les processus de coopération. Bon, on sait tous ce qu'est un jeu de stratégie temps réel classique. On a tous joué ou entendu parler de Mankind, le stratégie massivement multijoueur français qui se déroule dans l'espace et, hormis ce dernier détail, se définit exactement comme Sovereign... A priori, on imagine donc assez bien ce que va être Sovereign. Seulement voilà : on est en train de faire une grave, une grossière erreur. Entre Verant et Vibes, il y a non seulement beaucoup de kilomètres, mais aussi un gros gouffre culturel. Contrairement aux Français, dont on a

Tout est en 3D, et on voit bouger sur chaque unité un nombre insoupçonnable de détails. Genre la plate-forme qui remonte les avions sur le pont du porte-avions, le radar, etc.





Quand on voit la courbure de l'horizon à cette distance du sol, on sait que la partie est petite : pour une grosse partie, genre 512 joueurs, l'horizon est tout plat, même quand la caméra est assez loin du sol.

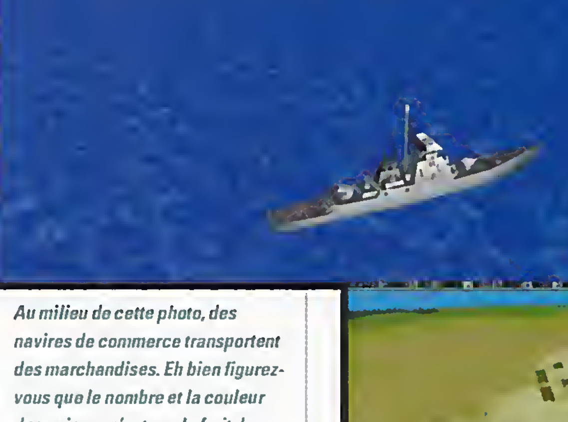
eign nous manger





Genre : Stratégie Temps Réel massivement multijoueur **Éditeur :** Sony **Développeur :** Verant Interactive
Sortie prévue : Fin 2000 **Web :** www.verant.com

l'impression qu'ils découvrent les richesses et les problèmes de leur concept en même temps que leurs abonnés, les mecs de Verant savent ce qu'ils veulent, et ils ont les moyens de l'obtenir. Et ce qu'ils sont en train de créer avec Sovereign, c'est un véritable monstre : un jeu protéiforme qui emprunte à Civilization, à Sim City, à Diplomacy, à Total Annihilation, à EverQuest et j'en passe, pour créer un concept d'une densité hallucinante. Si EverQuest a fait aux rôlistes l'effet que Sovereign est en train de me faire, je n'ai qu'un mot à dire : « Au secours ! Mon dieu, faites que je ne sois jamais au courant de la sortie de ce jeu, ou ma vie est foutue. » Oui, je sais, ça fait beaucoup plus d'un mot, mais quoi, j'ai le droit d'avoir peur, non ?



Au milieu de cette photo, des navires de commerce transportent des marchandises. Eh bien figurez-vous que le nombre et la couleur des caisses n'est pas le fruit du hasard : il correspond à la cargaison exacte de chaque navire. Pratique pour savoir si ça vaut la coup d'attaquer un convoi...

Oui, revenons à Sovereign

Et commençons par le commencement. La première fois que vous vous connecterez à un serveur Sovereign (et il n'est pas exclu qu'il y en ait en Europe), vous devrez vous choisir une classe de personnage. Oui, comme dans un jeu de rôle, vous pourrez être soldat, scientifique, économiste, diplomate, théologien ou espion. Comme dans un jeu de rôle, ces choix initiaux détermineront vos capacités d'action ainsi que vos possibilités de développement dans le jeu. Comme dans un jeu de rôle, vous aurez aussi accès à tout un tas de compétences et de technologies (environ 800 au total), selon votre classe de départ. Comme dans un jeu de rôle, le fait de vous unir avec des joueurs d'autres classes vous permettra de faire face à des situations plus complexes, et ce d'autant plus que les alliances vous ouvriront l'accès à des compétences interdites autrement. Exemple : les missiles nucléaires nécessiteront l'alliance entre un soldat (pour les missiles) et un scientifique (pour la fission nucléaire). Sinon, rien du tout. Mais reprenons l'histoire de votre première connexion : après avoir choisi votre classe, il vous faudra choisir votre partie. Et là, ce sera un peu le bonheur, puisque vous pourrez choisir votre taille de jeu : de 4 à 512 joueurs, ce qui vous permettra de faire des parties allant de deux jours à deux mois. Évidemment, pour chaque partie, la taille de la planète qui vous accueillera s'adaptera en conséquence. Évidemment, après chaque partie, persistance du monde oblige, les progrès que vous aurez réalisés seront conservés sur le serveur, et vous pourrez recommencer votre développement à l'endroit précis où vous l'aurez laissé. Tant mieux, car la progression est prévue pour être lente et complexe.



Clint Worley est le chef de projet. Il tient son équipe de main de maître, et son projet tout pareil, apparemment.



Victor Ramirez, le sous-chef de projet, est un gros fan de Total Annihilation. Je dis ça juste pour rassurer les autres fans de TA ; que ceux qui défendent Starcraft ne se sentent pas menacés, surtout.

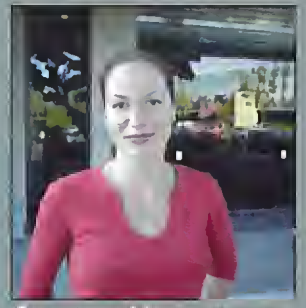
Alors, heureux ?

Évidemment, comme tout bon stratégie temps réel qui se respecte, Sovereign nous offrira la batterie d'unités militaires qui va bien, chacune possédant d'ailleurs 10 niveaux d'expérience, à acquérir au combat. Mais avant de vous lancer dans la bataille, il vous faudra d'abord créer votre base. Classique, me direz-vous. Sauf que dans Sovereign, une base,

ça s'appelle une ville, que ça se construit impérativement sur une ressource (environ 6 différentes), et que ça se gère comme dans Sim City, grâce à des indicateurs de population, de croissance, de taux d'imposition, de revenus par habitant, de moral... Bref, tout un tas de trucs sur lesquels il vous sera impossible de faire l'impasse. L'idée vous plaît ? Tant mieux. Votre truc à vous, c'est plutôt le feu de l'action ? Tant mieux aussi : vous rentrerez plus vite dans le trip coopératif imaginé par les développeurs. Mieux : vous ferez venir au jeu des gens qui n'avaient traditionnellement aucune affinité avec le genre, et le zeste de Civilization qui complète la recette de Sovereign (en permettant les échanges commerciaux, les alliances politiques, les négociations de toutes sortes, les recherches en commun, etc.) se chargera de les rendre définitivement accros, eux aussi. D'ailleurs, parmi les parties qui vous seront proposées sur les serveurs Sovereign, un critère de choix autre que la taille de la partie pourra aussi être les conditions de victoire : en dehors du classique « je suis le plus fort car j'ai tout détruit », il pourra vous être demandé de « convertir » toutes les villes du jeu (traduction : faire en sorte qu'elles croient les mensonges de vos diplomates, ou qu'elles se convertissent à votre dieu, si vous avez choisi un gouvernement de type religieux), de contrôler 100 % d'une certaine ressource ou 50 % de la nourriture, ou... Les possibilités sont infinies. Et pour ceux qui, comme moi, craignent pour leur avenir, les développeurs pensent à instaurer la notion « période d'attaque » : deux heures par jour, par exemple, en dehors desquelles on pourra se consacrer au développement de son économie, sa diplomatie, etc., ou à sa vraie vie. Ouf. Merci les gars. Z'êtes trop bons. ■ □ □



David et Goliath



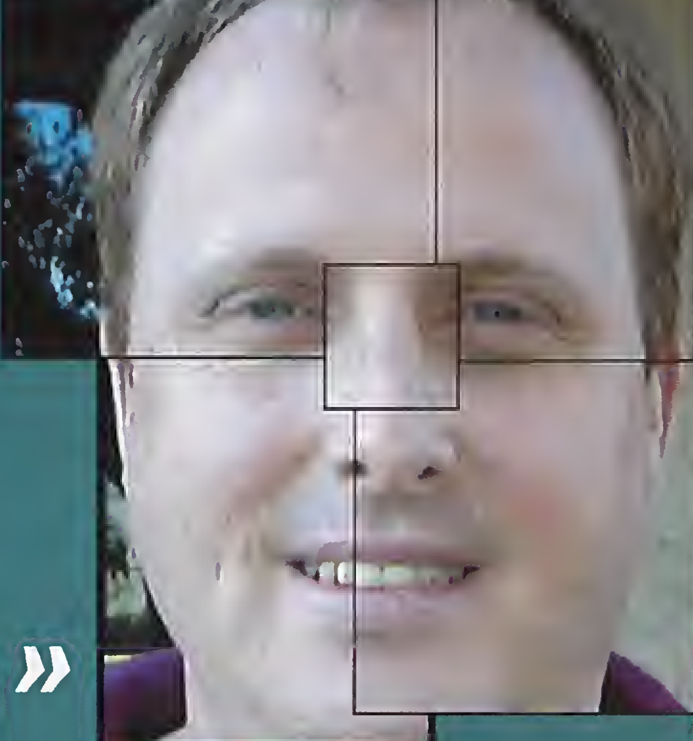
Permettez-moi de vous présenter mon amie Sabrina Fox, qui conçoit des niveaux et des quêtes pour les extensions d'EverQuest. Alors les gars, elle a pas l'air cool, cette boîte ?

L'histoire de Verant Interactive est assez amusante. Tout commence il y a environ sept ans : en 1993, John Smedley prend les fonctions de directeur du Développement dans une filiale de Sony dédiée au développement de jeux vidéo : 989 Studios. En 1996, il réalise un de ses rêves en créant l'équipe d'EverQuest. Trois ans plus tard, Sony en a marre de financer un projet coûteux en lequel elle ne croit pas. Le 1er janvier 1999, John Smedley quitte 989 Studios avec EverQuest et son équipe, et fonde Verant Interactive avec la bénédiction de Sony. Quelques mois plus tard, EverQuest est lancé sur le marché et connaît un succès mondial hallucinant. Le 26 mai 2000, Sony rachète Verant, sans doute à prix d'or. À ce jour, Verant compte 150 salariés, 55 au service consommateurs, et son avenir s'annonce aussi radieux que le soleil de San Diego.

Interview de John Smedley

Propos recueillis par Wanda





« The Force is strong in him »

Au milieu d'une industrie qui hésite entre conformisme et innovation, John Smedley, PDG de Verant Interactive, a réalisé l'impossible : il a su trouver le juste milieu entre ces deux tendances. Sa recette n'a rien de miraculeux, mais c'est celle qui plaît le plus aux joueurs. Et il a apparemment l'intention de l'utiliser à toutes les sauces possibles et imaginables !

(NB : Cette interview a été réalisée le 1er juin 2000.)

JOYSTICK : BONJOUR JOHN. POUVEZ-VOUS NOUS RACONTER LA NAISSANCE D'EVERQUEST ?
John Smedley : C'est une idée qui me trottait dans la tête depuis longtemps. En 1996, le président de 989 Studios, Kelly Flocker – qui est devenu par la suite président de Sony Online et qui vient de nous racheter il y a quelques jours – nous a donné notre chance. Brad McQuaid (aujourd'hui Directeur du Développement chez Verant, ndr) a commencé à travailler sur la conception, et il a embauché l'équipe de production. Personne ne savait si ça marcherait, mais nous avions tous envie d'essayer. L'ampleur du succès d'EverQuest nous a vraiment surpris.

QUE SAVIEZ-VOUS DES JEUX ONLINE, AVANT DE VOUS LANCER DANS CETTE AVENTURE ? ET QU'AVIEZ-VOUS EN TÊTE, POUR EVERQUEST ?
Je jouais beaucoup online, à l'époque : aux MUDs (Multi Users Dungeons, ndr) et a toutes sortes de jeux. Je savais qu'il y avait quelque chose à faire dans ce domaine. Mais à l'époque, je croyais que c'était un petit marché. Dans nos premières estimations pour EverQuest, nous pensions atteindre 70 000 joueurs sur deux ans. Aujourd'hui, à peine plus d'un an après le lancement du jeu, nous avons 247 000 joueurs permanents, qui paient leur abonnement tous les mois, et nous avons vendu 335 000 exemplaires du jeu. Ce fut une expérience fantastique. Mais en fait, ce que je voulais faire, à l'époque, c'est simplement un jeu auquel j'avais envie de jouer.

AUJOURD'HUI, LES JEUX MASSIVEMENT MULTIJOUEUR SONT CEUX QUI RAPPORTENT LE PLUS D'ARGENT SUR PC, ET DE LOIN. EST-CE QUELQUE CHOSE QUE VOUS AVIEZ PLUS OU MOINS PRÉVU ?
Certainement pas quand nous avons commencé à développer EverQuest ! Mais il y a environ deux ans, quand Ultima Online est sorti, je me suis dit que j'avais

fait le bon choix. C'est cette conviction qui m'a donné envie de créer une société qui ne ferait que ça.

Comment espériez-vous séduire les joueurs, à l'époque ? Et comment expliquez-vous le succès d'EverQuest, aujourd'hui ?
Nous voulions créer un environnement où les gens pourraient interagir entre eux, et pas avec un ordinateur. Nous voyions EverQuest comme une sorte de grande scène de théâtre, où les gens pourraient jouer le rôle de leur choix. Nous ne voulions pas être les vedettes. Nous voulions que ce soient eux. Comme une expérience sociale de très haut niveau. Et je crois que nous y sommes arrivés.

Mais est-ce qu'une expérience sociale, même de très haut niveau, peut être considérée comme un jeu ?
Je pense qu'un jeu... un jeu, ça consiste à donner aux gens un objet. Dans EverQuest, l'objet, c'est tuer des monstres, partir à l'aventure ensemble. Mais pour moi, les meilleurs jeux sont ceux qui se doublent d'une expérience sociale. Prenez le Monopoly, prenez le Risk... Quel est l'intérêt premier de ces jeux ? Vous permettre de jouer avec des amis.

De jouer contre eux, en l'occurrence...
Exact. Mais certains mettent en place des expériences de type coopératif, en permettant la diplomatie, par exemple, et les alliances entre joueurs.

Mais tous ces jeux proposent d'abord et avant tout un but à atteindre. Et j'ai l'impression que c'est le contraire dans EverQuest : que l'expérience sociale est supérieure à l'expérience ludique. Je me trompe ?
EverQuest est un nouveau type de jeu, un nouveau type d'expérience... Un nouveau paradigme. Ce que nous avons fait, c'est que nous avons créé un nouvel outil, qui permet aux gens d'être ensemble, de coopérer... La nouveauté, c'est que cet outil est virtuel. Les gens jouent en moyenne 20 heures par semaine. C'est beaucoup.

C'est énorme ! Est-ce ce que vous aviez imaginé, au tout début ?
Pas vraiment. Ce n'est pas pour autant que j'ai été surpris par le résultat final, notez bien, car EverQuest est exactement ce que Brad McQuaid avait en tête. Mais c'est vrai qu'au début, mon idée, c'était de rajouter une couche graphique sur une structure de MUD classique. Si nous en étions restés là, je pense que nos ventes auraient beaucoup plus collé à nos estimations initiales...

La clé de cet incroyable engouement, ce serait donc l'aspect social ?
Sans hésitation. Les gens veulent jouer ensemble. Ils se font des amis. Ils ne se sont jamais rencontrés, mais ils sont dans la même guilde. Et souvent, ils passent plus de temps ensemble qu'avec qui que ce soit d'autre dans la vraie vie. Parfois, ils se connaissent même mieux.



Comment expliquez-vous qu'ils puissent mieux se connaître, puisqu'ils sont tous en train de jouer un rôle ?
C'est l'anonymat qui permet ça : ils n'ont plus peur d'exprimer des aspects de leur personnalité qu'ils étouffent dans la vraie vie. Je pense qu'ils sont davantage eux-mêmes dans EverQuest que dans la vraie vie.

Qu'est-ce qui explique qu'EverQuest ait plus de succès qu'Ultima Online ou Asheron's Call ?
La coopération. Nous croyons que ce que recherchent les joueurs par-dessus tout, c'est de coopérer les uns avec les autres. À la limite, peu importe si l'ennemi commun est dirigé par un ordinateur, même s'il vaut mieux qu'il s'agisse d'autres personnes. L'important, c'est le groupe, ce qui se passe au sein du groupe. Et le principal intérêt des conflits avec l'extérieur, c'est qu'ils permettent d'éprouver le groupe. C'est la clé.

Et tous vos prochains jeux seront construits autour de cette idée ?
Oui. Notre objectif est de placer un jeu de la trempe d'EverQuest dans chaque catégorie majeure qui existe. La prochaine à laquelle nous nous attaquons est la stratégie, avec Sovereign. Notre but, c'est de faire plonger les gens, de leur faire oublier le temps. Nous avons mis au point des systèmes d'alerte via pagers et téléphones portables. Si votre base est attaquée, l'ordinateur vous préviendra. Il aura une voix synthétique. Il offrira aussi une connexion WAP, qui vous permettra de consulter toutes sortes de statistiques sur votre téléphone portable. Nous pensons que ce marché est beaucoup plus important que celui du jeu de rôle. Et nous avons encore plein d'autres idées.

Les projets de Verant

Depuis qu'elle est revenue dans le giron de Sony Online, c'est-à-dire depuis que Sony a mesuré l'enjeu que représentent les jeux massivement multijoueur, l'équipe de John Smedley ne doit certainement pas manquer de moyens. À ce jour, Verant travaille sur 4 nouveaux jeux : Sovereign, Star Wars Online, et 2 projets mystères. Et mon petit doigt me dit que d'autres devraient très prochainement pointer le bout de leur nez. Malheureusement, le retour de Sony s'est apparemment accompagné de règles très strictes, notamment en ce qui concerne la communication. Du coup, s'il court un certain nombre de rumeurs sur ce qui se passe chez eux, personne ne veut rien confirmer de manière officielle. Crotte alors ! Enfin, il y a quand même un certain nombre de choses dont on se doute, comme par exemple qu'il va y avoir un EverQuest 2. Et puis John Smedley nous a dit vouloir investir toutes les catégories du jeu vidéo. Alors, après le rôle (en coopératif) et la stratégie (en coopératif), que leur reste-t-il ? Ben l'action (en coopératif, donc genre Team Fortress ou Tribes, mais à vachement plus), et puis le sport (en coopératif, donc genre match de foot à 22, ou de rugby à 30, ou...), et puis... Et puis dernière chose : Verant sera présent à l'ECTS ! Pour qu'un développeur américain daigne venir à un salon à la fois européen et en perte de vitesse, c'est qu'il doit se passer des trucs exceptionnels. Rêvons un peu : on joue à EverQuest davantage que les Américains et ils ont fait un nouveau pack d'extension spécialement pour nous. Ou encore : les jeux de stratégie temps réel ont tellement de succès chez nous, qu'ils vont nous mettre un serveur Sovereign dans chaque pays... Bon, trêve d'imagination. Quelle que soit la raison de leur venue, le fait qu'ils se déplacent pour nous est déjà une nouvelle intéressante : ça veut dire qu'ils prennent le marché européen au sérieux.



Après avoir bossé sur OpenGL chez SGI (Silicon Graphics à l'époque), après avoir créé le Glide chez 3dfx, après avoir travaillé chez ID avec le grand John Carmack himself (sur Quake 2 et 3), Brian Hook a rejoint l'équipe de Verant l'été dernier pour « participer à leurs projets actuels et futurs ». Vu les screenshots de Sovereign, c'est pas Brian qui a pondu le moteur 3D... Alors ? Il bosse sur le moteur d'EverQuest 2, qui sera également utilisé pour Star Wars Online. Miam.



interview

PROPOS RECUEILLIS PAR WANDA

« Mais qui c'est çuilà ? », que vous vous dites. Justin Chin est un ex de LucasArts, chez qui il ne fut rien moins que chef de projet de Jedi Knight. Après ce coup d'éclat, il a voulu être libre de son destin et a fondé sa propre société (Infinite Machine), au sein de laquelle il prépare un jeu époustouflant. Après une trop courte démo lors de l'E3, il fallait absolument que j'en apprenne plus.

Allez, souvenez-vous, New Legends, on vous en a causé lors du reportage sur l'E3, en juin dernier (Joystick n° 116, p. 94, même que). Non ? Ça ne vous dit rien ? Bon, alors je résume : New Legends est un jeu d'action à la troisième personne, utilisant le moteur d'Unreal, avec une histoire riche qui nous balade dans une Chine moderne mais imaginaire, avec des animations de notre perso époustouflantes, avec des PNJ qui nous accompagnent tout au long de cette histoire et contribuent à poser le décor et à enrichir l'histoire, avec aussi et surtout des ennemis à tuer, et quelques puzzles à résoudre. De la bonne vieille recette, bien éprouvée, et maniée par un maître du genre.
À l'heure où vous lirez ces lignes, Infinite Machine aura sans doute trouvé un éditeur pour New Legends. Peut-être même qu'une annonce officielle aura été faite. Manque de chance pour moi, aujourd'hui, rien n'est encore décidé. Quoique... Dans le fond, je n'en sais rien : peut-être qu'un contrat a été signé hier, et qu'ils ont décidé de ne rien annoncer pour l'instant... Quoi qu'il en soit, comme les éditeurs réclament aujourd'hui essentiellement des jeux consoles, il y a même de fortes chances pour que New Legends soit annoncé comme un produit PlayStation 2 ou X-Box. Mais, comme vous le lirez plus bas, le portage sur PC devrait être suffisamment simple pour que New Legends arrive de toute façon un jour de par chez nous. Et ce n'est pas moi qui m'en plaindrai. Car si vous additionnez le charme qui se dégage déjà du jeu et le palmarès de son créateur, vous obtenez un résultat terriblement séduisant.



Interview

Justin Chin



JOYSTICK : PEUX-TU TE PRÉSENTER RAPIDEMENT ?
Justin Chin : Je suis actuellement le président et le PDG de Infinite Machine, ainsi que le concepteur principal de New Legends. Auparavant, j'étais chef de projet sur Jedi Knight. Et encore avant, j'ai travaillé sur Dark Forces en tant qu'artiste principal, scénariste et concepteur.

POURQUOI AS-TU QUITTÉ LUCASARTS ? ON T'EMPÊCHAIT DE T'EXPRIMER COMME TU LE SOUHAITAIS... ?
La moitié des gens d'ici sont des anciens de LucasArts, et il y en a beaucoup d'incroyablement doués là-bas. Mais il faut reconnaître que c'est un environnement qui n'encourage pas tellement la créativité. À cause de la licence Star Wars, surtout. Il y a beaucoup de personnes qui vérifient notre travail, surtout maintenant. Ils protègent leur licence, c'est parfaitement compréhensible. Enfin, quoi qu'il en soit, ce que je voulais faire ne devait pas tellement cadrer avec leur politique éditoriale, parce qu'ils n'ont pas eu l'air particulièrement intéressés par mon projet. C'est un environnement très concurrentiel, là-bas, et il faut vraiment beaucoup se battre pour faire bouger les choses en sa faveur. Sur Dark Forces et Jedi Knight, en revanche, j'estime avoir eu de la chance : les équipes étaient excellentes, et on avait une relative autonomie de décision, ce qui nous a permis de nous exprimer assez librement, en fait.

SI JE COMPRENDS BIEN, IL EST DIFFICILE DE CRÉER UN BON JEU CHEZ LUCASARTS.
C'est difficile partout. En fait, tout dépend de votre environnement. Vous pouvez partir d'une idée assez basique, apparemment facile à mettre en œuvre, et puis l'équipe, l'environnement, la structure, et la boîte pour laquelle vous travaillez peuvent facilement réduire à néant le potentiel de cette idée. Il suffit, par exemple – et combien de fois avons-nous déjà entendu ça ? – que les budgets soient restreints sur tel ou tel point clé, que le jeu soit lancé avant d'être terminé, que l'équipe subisse des pressions au cours du développement... C'est aussi simple que ça.

ALORS, EST-CE QU'UNE PETITE STRUCTURE COMME INFINITE MACHINE EST LA SOLUTION DONT TU RÊVAIS ?
En théorie, c'est l'idéal. Cela dit, il est très difficile de séduire les créatifs. Ces gens-là peuvent aller où ils veulent. La difficulté, c'est de leur donner envie de venir travailler

chez soi. Je dirige la société, certes, mais j'essaie aussi de rester impliqué dans le processus de création. Ça me permet de comprendre les problèmes des gens avec qui je travaille, et donc de les aider. Avec New Legends, j'ai conçu le jeu et j'ai écrit l'histoire, mais ça n'a rien de définitif. Chacun a son mot à dire et peut contribuer, dans la mesure de ses possibilités, à la création du jeu : son style, ses interactions, ses actions, ses animations... Un peu tout, en fait. Et le fait de ne pas avoir une seule personne qui décide de tout, ça crée une ambiance où chacun se sent impliqué. Et ça ajoute tellement de valeur au jeu !

Comment est née l'idée de New Legends ?

New Legends a démarré d'un concept simple, et puis, en se développant, il est devenu quelque chose d'un peu différent. Ce que nous voulions au départ, c'est mettre en scène une équipe de personnages, où vous auriez pu contrôler les différents membres de l'équipe, comme une « fire team ». Mais quand je me suis mis à réfléchir sérieusement au monde, et à tout ce qu'impliquait cette idée d'un futur imaginaire de la Chine et de notre planète tout entière, d'autres possibilités ont émergé. L'idée d'origine ne collait plus tellement avec la richesse de l'histoire. Nous avons donc gardé l'idée d'équipe, mais nous avons décidé que les autres membres seraient contrôlés par l'ordinateur, ce qui nous permettrait de leur donner un caractère propre, une histoire, et une autonomie d'action par rapport au joueur. Le joueur perdrait une certaine liberté d'action, mais il gagnerait une rencontre avec des personnages plus riches et plus attachants. C'est donc là-dessus que nous sommes partis.
Le jeu s'est alors construit à partir de l'histoire que j'avais écrite : j'ai d'abord grossièrement défini la succession des niveaux, ainsi que les grandes lignes du rôle et de l'histoire de chaque PNJ. Le jeu est né à partir du script, et pas parce qu'on avait en tête un but spécifique.
La seule chose qu'on savait dès le départ, c'est qu'on voulait avoir ce système de combat, qui autorise à utiliser simultanément deux types d'armes différents. Ce fut d'ailleurs la première chose sur laquelle on a travaillé de manière concrète. Ensuite, on s'est dit qu'il fallait écrire une belle histoire pour mettre en scène toutes ces possibilités.

Donc, si je comprends bien, l'idée d'origine, c'était plutôt le mécanisme de contrôle du jeu, non ?

En fait, ce qui sous-tend la plupart des jeux - et cet aspect est particulièrement bien réussi dans Half-Life - c'est la façon dont on choisit de résoudre les problèmes d'interface. À savoir : comment vous interagissez avec le monde, et comment vous atteignez les buts qui vous sont fixés au sein de ce monde. Peu importe que le monde en question soit un écran plat, qu'il ait trois dimensions, ou que sais-je encore... La clé de la conception d'un jeu, c'est la facilité, la logique et le naturel avec lesquels l'interface permet aux joueurs d'interagir avec les éléments de ce monde. C'est donc d'abord en ces termes que nous avons identifié New Legends : un jeu de combat qui permettrait toutes sortes d'attaques fantaisistes, et de mouvements extrêmes, et d'effets complètement exagérés, inspirés des jeux de combats à la Street Fighter... mais dans un monde en 3D. Une fois les problèmes de contrôle résolus, il ne nous restait plus qu'à créer un environnement capable de rendre tout ça intéressant. D'en faire un jeu, quoi. Pour ça, nous avons utilisé notre expérience des Doom-like.

L'équipe d'Infinite Machine possède une très bonne expérience des jeux d'action. Phil Co, par exemple, avant de concevoir des niveaux sur New Legends, était chef de projet de Requiem chez 3DO.

Une histoire, des PNJ, une vue à la troisième personne... Tout ça ressemble assez peu à un Doom-like !

C'est pourtant un pur jeu d'action. Après la conception du système de combat, nous aurions pu poursuivre la logique que nous venions de mettre en place, en étendant les possibilités d'interaction du personnage avec le monde : par exemple en lui permettant de pousser ou de tirer sur des objets, comme dans Tomb Raider, ou de se balancer de corde en corde, ou... Mais non. À part quelques actions très spécifiques, nous ne sommes pas sortis du combat. C'est un jeu d'action qui permet de réaliser des figures acrobatiques un peu folles, certes, mais un vrai jeu d'action. Et les dialogues n'ont rien à voir avec ceux d'un jeu d'aventure : vous n'avez pas besoin d'y répondre, ils ne vous donnent pas des indices sur ce que vous devez faire, et ils ne camouflent pas non plus une histoire arborescente... C'est juste des dialogues qui ont lieu entre les PNJ qui vous accompagnent, et qui ajoutent de la vie au monde. Et si ces PNJ semblent vous aider à résoudre telle ou telle situation, en fait, ils contribuent juste à poser le décor dans lequel il vous faudra agir.



Justin Chin est complètement séduit par l'humour français : il ne peut s'arracher à la lecture d'un texte de Fishbone... Et il tient à en faire profiter le reste de son équipe.

Comment définirais-tu New Legends, au final ?

L'histoire, l'interaction, les personnages... Pour moi, tous ces éléments doivent fonctionner ensemble de manière parfaitement naturelle. À aucun moment, le joueur ne doit avoir l'impression que la construction du scénario est artificielle. Au contraire : il faut même qu'il ait l'impression qu'en enlevant la partie « jeu », cela pourrait donner un assez bon film. Pareil pour les mécanismes de jeu : qu'il soit hard core gamer ou joueur du dimanche, n'importe qui doit comprendre comment avancer dans le jeu, parce que tout y est présenté de manière très simple. Ma philosophie, c'est que les puzzles ne doivent pas être difficiles à repérer, et que leurs règles doivent être faciles à comprendre. En revanche, il faut qu'ils soient suffisamment difficiles à résoudre pour que la réussite soit gratifiante. Dans New Legends, donc, il n'y aura pas de devinettes, pas de pièce dans laquelle vous serez coincés sans savoir où aller ni quoi faire. Vous saurez toujours quoi faire. L'objectif, c'est de vous faire rentrer dans l'histoire, pas de vous déstabiliser. Et l'histoire se construit en permanence, de manière très organique, au travers des trucs interactifs dont on a truffé les niveaux, et des échanges avec les PNJ de votre équipe. Pour résumer, on veut faire de New Legends un voyage épique à travers la Chine.

Qu'est-ce qui va séduire le joueur dans New Legends ?

J'espère que plusieurs éléments vont y contribuer. L'histoire est assez classique : il s'agit du thème simple d'un héros qui libère son peuple. S'y greffe le système d'animations, qui je pense est un point fort par le fantastique qui s'en dégage. Il y a également la multitude des personnages que nous avons ajoutés là-dessus, et la richesse des trucs que peuvent faire les PNJ : jusqu'à résoudre un puzzle sous nos yeux. Bien sûr, ça n'arrivera pas souvent, mais vous les verrez agir, vous apprendrez à les connaître au travers de leurs réactions face aux circonstances

Pourquoi la Chine ?

Personnellement, je ne m'intéresse pas tellement à la « fantasy » basée sur les mythes celtiques ou nordiques. Je trouve qu'il y en a trop. J'ai quand même joué à certains, comme Diablo, mais de manière générale, je ne les trouve pas très intéressants. Quoi qu'il en soit, quand nous avons commencé à réfléchir à notre jeu, nous avons cherché un environnement à la fois riche et pas encore trop exploité. En fait, je ne



saurais pas dire de manière précise et argumentée ce qui nous a décidés pour la Chine. C'est un choix qui s'est imposé de lui-même.

Y aura-t-il un mode multijoueur ?

Bien sûr. Cela dit, comme on travaille énormément le mode solo, il y a des chances pour que le multi n'ait rien d'exceptionnel. Si on avait un budget et des ressources illimités, on pourrait s'attaquer sérieusement aux deux jeux. Car oui, le mode multi est devenu aujourd'hui un jeu à part entière. Notre système de combat marche plutôt bien en multi, mais on va avoir des problèmes de communication (latency) à régler. Il est crucial qu'on réussisse à transmettre avec précision les états des personnages (si un personnage est dans une phase particulière d'action, par exemple en train de manier une épée, de sauter, de basculer...), ou qu'on mette au point un système efficace de prédiction. Mais je pense que nous réussirons à faire quelque chose de sympa. En tout cas, nous avons d'ores et déjà suffisamment d'idées originales pour alimenter ce mode. Et puis si le jeu est bon, je ne me fais pas de souci : ce ne sont pas les extensions qui lui feront défaut ! Les fans réaliseront un bien meilleur boulot que nous, car ils ont un avantage certain sur nous : ils sont inépuisables.

Vous avez donc l'intention de livrer le jeu avec ses outils ?

Nous voulons clairement livrer une sorte de SDK (kit de développement, ndr) pour New Legends. La seule chose que nous ne savons pas encore, c'est s'il sera livré en même temps que le jeu ou plus tard. Pour faire des niveaux, ça sera assez simple, car nous utilisons le moteur d'Unreal. En revanche, si vous voulez créer une skin ou un modèle pour le multijoueur, il vous faudra apprendre deux ou trois règles, pour que votre personnage puisse utiliser la vingtaine d'armes différentes que nous avons créées dans le jeu, et qu'il exploite les quelque huit cents animations à sa disposition. Et puis, il vous faudra sans doute utiliser 3DSMax. C'est en tout cas le logiciel que presque tout le monde utilise ici : les concepteurs de niveaux, les animateurs, même les artistes qui créent les textures.

Pourquoi avez-vous choisi le moteur d'Unreal, et qu'est-ce que vous lui avez rajouté ?

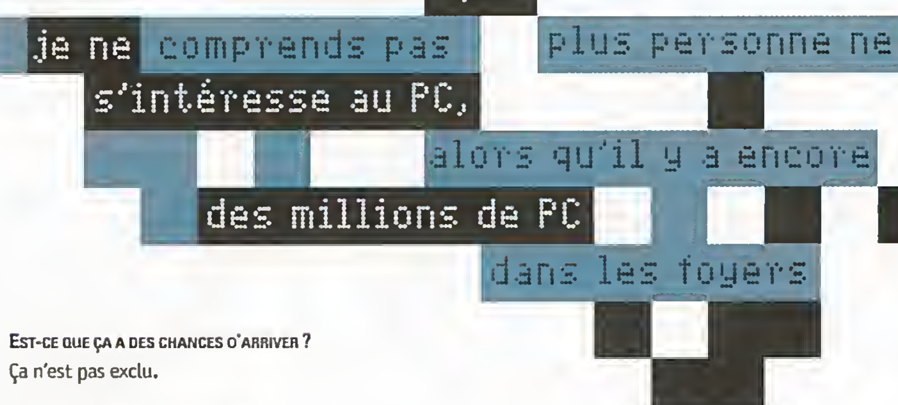
Nous avions envie de nous attaquer le plus rapidement possible au contenu, et c'est ce que le moteur d'Unreal nous a permis de faire, pour un coût très raisonnable. Pourquoi lui ? Parce qu'à l'époque où nous avons commencé le développement, c'était le plus abouti et le plus stable sur le marché. Ce que nous avons ajouté, c'est un système d'animation procédurale sur une base de squelette, qui, pour schématiser, nous permet de faire bouger chaque élément du corps indépendamment du reste : les bras, le buste, la tête... Grâce à ce système, nous avons également animé les visages des personnages : synchronisation du mouvement de leurs lèvres en fonction des paroles qu'ils prononcent et, dans une moindre mesure, changement de leurs expressions en fonction des émotions qu'ils ressentent... Nous avons aussi modifié la qualité de rendu du monde, en ajoutant des petites choses ici et là : du Gouraud, quelques effets de lumière, un petit travail sur les ombres... Et pour finir, nous avons aussi une personne qui travaille à plein temps sur l'Intelligence Artificielle du jeu.

Une personne à plein temps ? Je ne pensais pas qu'il y avait autant d'I.A. dans New Legends...

C'est vrai que le jeu est très scripté, mais il n'empêche qu'on ne peut pas prévoir absolument tous les gestes du joueur. Il faut bien que les personnages gérés par la machine soient capables de réagir intelligemment à ses choix. Le pathfinding marche aujourd'hui très bien, mais il faut encore travailler certains points : faire en sorte qu'un groupe d'ennemis ait l'air désorganisé si vous tuez son leader, par exemple. Ou que face à une même situation, un lieutenant ne réagisse pas de la même manière qu'un archer, qu'un fantassin, ou qu'un artilleur. En fait, celui qui y travaille aujourd'hui à plein temps, il a aussi programmé pas mal d'autres choses, auparavant.

Vous avez développé ce jeu pour le PC, à l'origine. Que se passera-t-il si le seul moyen de trouver de l'argent consiste à signer avec un éditeur qui veut le sortir d'abord sur console ?

New Legends peut facilement être porté sur console. Il suffirait juste de modifier son concept sur deux ou trois points.



Est-ce que ça a des chances d'arriver ?

Ça n'est pas exclu.

Ça n'a pas l'air de te désespérer...

Le PC et les consoles sont deux plates-formes différentes. Du point de vue des possibilités de création de jeux, chacune a ses avantages et ses inconvénients.

Comment vois-tu l'avenir du jeu sur PC ?

Je ne sais pas. Beaucoup de choses peuvent encore se passer. Je trouve qu'en fonçant tous aveuglément sur la X-Box et la PlayStation 2, les éditeurs manquent un peu de discernement. Je pense que leur préoccupation première devrait être de créer de bons jeux. En ce moment, des tonnes de nouvelles équipes de développement sont en train de se monter, juste parce que les éditeurs veulent avoir un maximum de jeux sur ces deux consoles. Pour le lancement de la X-Box, notamment, j'ai l'impression qu'on va être complètement inondés de titres. Les gens de Microsoft prétendent qu'ils ont la situation en main, et qu'ils contrôlent la quantité et la qualité des titres développés pour leur console, mais je crains qu'on ne se retrouve avec beaucoup de jeux bâclés, qui ne savent pas exploiter le potentiel hardware de la console. Je ne suis pas en train de critiquer les consoles. Au contraire, je les trouve incroyables, fantastiques. Je pense qu'elles vont nous permettre de réaliser tout un tas de trucs très chouettes... Mais je trouve cet engouement un peu suspect, et je ne comprends pas que plus personne ne s'intéresse au PC, alors qu'il y a encore des millions de PC dans les foyers.

Que penses-tu de la X-Box, par rapport à la PlayStation 2 ?

Je suis très content que la X-Box existe, à la fois pour ses capacités, qui ont l'air vraiment excellentes, mais aussi parce que du coup, la PlayStation ne va plus être seule sur ce marché. Les situations de monopole, ça a tendance à tuer la créativité.

Les similitudes entre les architectures de la X-Box et du PC devraient générer un certain nombre de portages de jeux X-Box sur PC, non ? Est-ce que ça ne risque pas de niveler la qualité des jeux sur PC ? Est-ce qu'un jeu est bon en soi ou est-ce qu'il est bon seulement sur la plate-forme pour laquelle il a été conçu ?

C'est une excellente question. Il y aura des portages à l'identique entre X-Box et PC, c'est certain. Les gens en parlent déjà. Mais je suis d'accord avec toi, le PC est une plate-forme différente. Quand nous avons réfléchi à la question de faire de New Legends un jeu PlayStation 2 ou X-Box, nous avons évalué les différences entre les systèmes de contrôle des différentes plates-formes, et nous en avons conclu que les jeux ne pouvaient pas être exactement les mêmes. Pour un jeu d'action, qu'il soit en vue à la troisième personne ou en vue subjective, la différence majeure entre le PC et les consoles, c'est la précision du contrôle. Si nous développons New Legends sur la X-Box, l'incroyable précision que nous offre actuellement le PC sera perdue. En revanche, la X-Box possède d'autres avantages, comme la quantité incroyable de polygones qu'elle permet d'afficher, ce qui permettrait de rajouter des ennemis, des interactions... Bref, porter un jeu entre PC et X-Box, dans un sens comme dans l'autre, ça n'implique pas forcément une déperdition en qualité... si on nous accorde le budget pour faire ça sérieusement.


ACTIVISION
13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE
PC
CD-ROM
SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 92 68 17 71
registered trademarks and Vampire : The Masquerade-Redemption is a trademark of White Wolf Publishing, Inc. ©1999 White Wolf Publishing, Inc. ©1999
by Activision, Inc. a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. 1000907.990.US

Le tOp de LA RéDaC'

RÉSEAU

ASHERON'S CALL
TURBINE

EVERQUEST
989 STUDIOS

HALF-LIFE COUNTER-STRIKE & MODS
INDÉPENDANTS

QUAKE 3 & MODS
ID SOFTWARE

ROGUE SPEAR : URBAN OP
RED STORM

ULTIMA RENAISSANCE
ORIGIN

UNREAL TOURNAMENT & MODS
EPIC





STRATÉGIE

AGE OF KINGS
MICROSOFT

BATTLEZONE 2
PANDEMIC STUDIOS

CIVILIZATION : CALL TO POWER
ACTIVISION

GROUND CONTROL
MASSIVE ENTERTAINMENT



HEROES 3
NEW WORLD

HOMEWORLD
RELIC

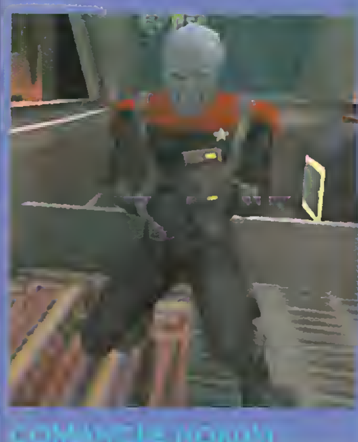
IMPERIUM GALACTICA II
DIGITAL INTERACTIVE

RAILROAD TYCOON II
TOP POP SOFTWARE

SHOGUN TOTAL WAR
CREATIVE ASSEMBLY

SIMULATION





COMANCHE HOKUM
RAZORWORKS

FLIGHT SIMULATOR 2000
MICROSOFT

FLY !
TERMINAL REALITY

GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS

NFS PORSCHE CHALLENGE
ELECTRONIC ARTS

RALLY CHAMPIONSHIP 2000
MAGNETIC FIELDS

SUPERBIKE 2000
MILESTONE

THIEF 2
LOOKING GLASS

X-WING ALLIANCE
TOTALY GAMES

JEUX DE RÔLE

BALDUR'S GATE
BIOWARE/BLACK ISLE

DAGGERFALL
BETHESDA SOFTWORKS

FALLOUT 2
INTERPLAY

MIGHT & MAGIC 7
NEW WORLD

PLANESCAPE TORMENT
BLACK ISLE

ULTIMA IX
ORIGIN



ARCADE/ACTION

DEUS EX
ION STORM

DRAKAN
SURREAL

ELITE FORCE
RAVEN SOFTWARE

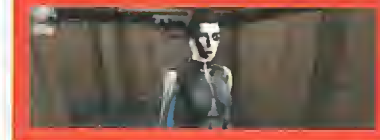
FIFA 2000
EA SPORTS

HALF-LIFE
VALVE

MIDTOWN MADNESS
ANGEL

STARLANCER
WARTHOG / DIGITAL ANVIL

SUPREME SNOWBOARDING
HOUSEMARQUE



AVENTURE

NOCTURNE
TERMINAL REALITY/GOD

THE LONGEST JOURNEY
FUNCOM

THE NOMAD SOUL
QUANTIC DREAMS



LES JEUX QU'ON ATTEND

ARCANUM
JEU DE RÔLE
TROÏKA GAMES

BALDUR'S GATE 2
JEU DE RÔLE
BIOWARE/BLACK ISLE

BATTLE REALMS
STRATÉGIE
LIQUID ENTERTAINMENT

CRIMSON SKIES
ACTION
ZIPPER

DUNGEON SIEGE
TACTIQUE
GAZ POWERED GAMES

GIANTS
STRATÉGIE
PLANET MOON

HALO
ACTION
BUNGIE

MORROWIND
JEU DE RÔLE
BETHESDA

NEVERWINTER NIGHTS
JEU DE RÔLE
BIOWARE/BLACK ISLE

Les icones, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi ils correspondent, les icones.

LA MODE D'EMPLOI DE LE JOYSTICK EN FRANÇAIS



Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)



Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)

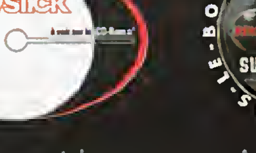


Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)



Jeu majeur et indispensable





Démo ou patch présents sur le CD-Rom



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration



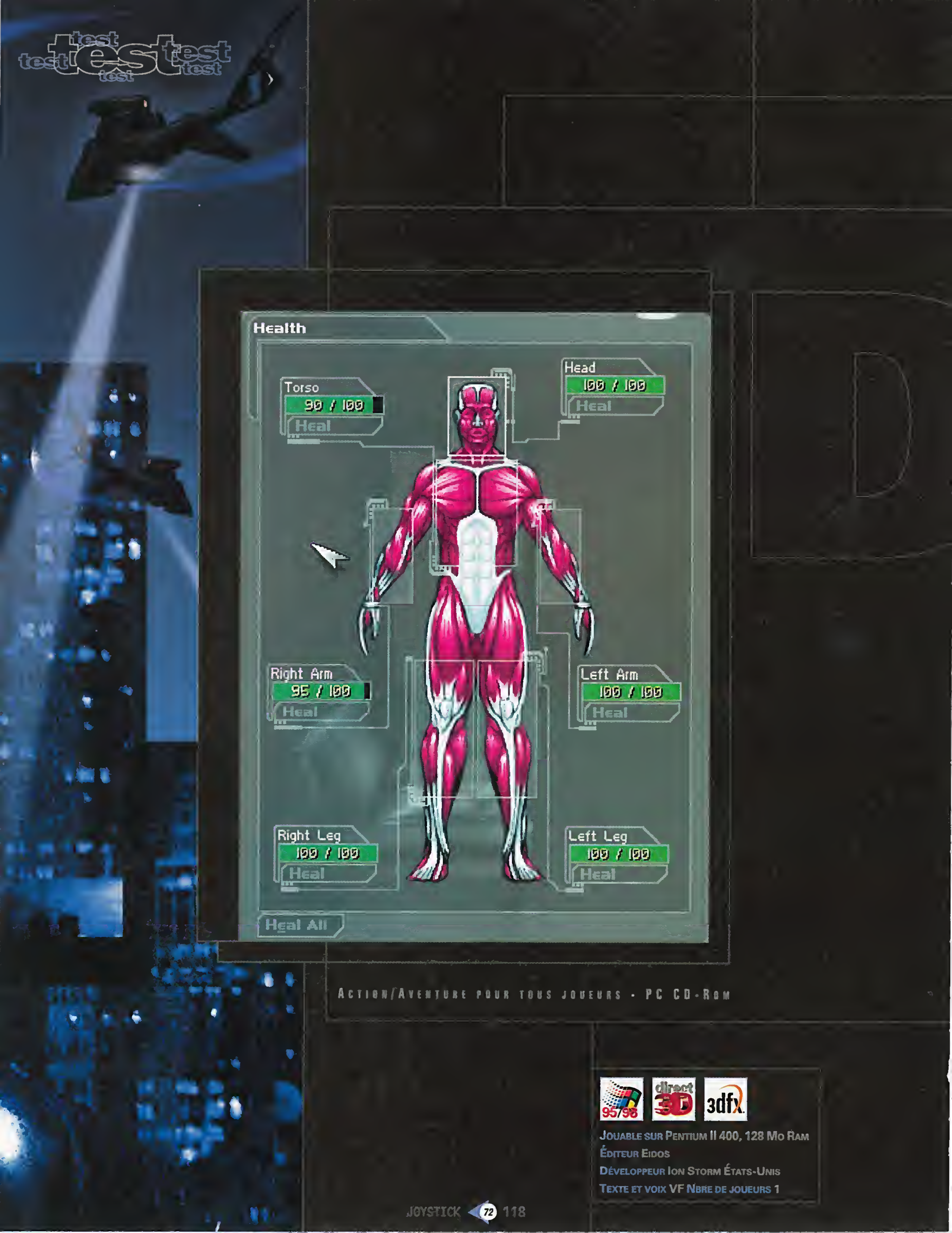






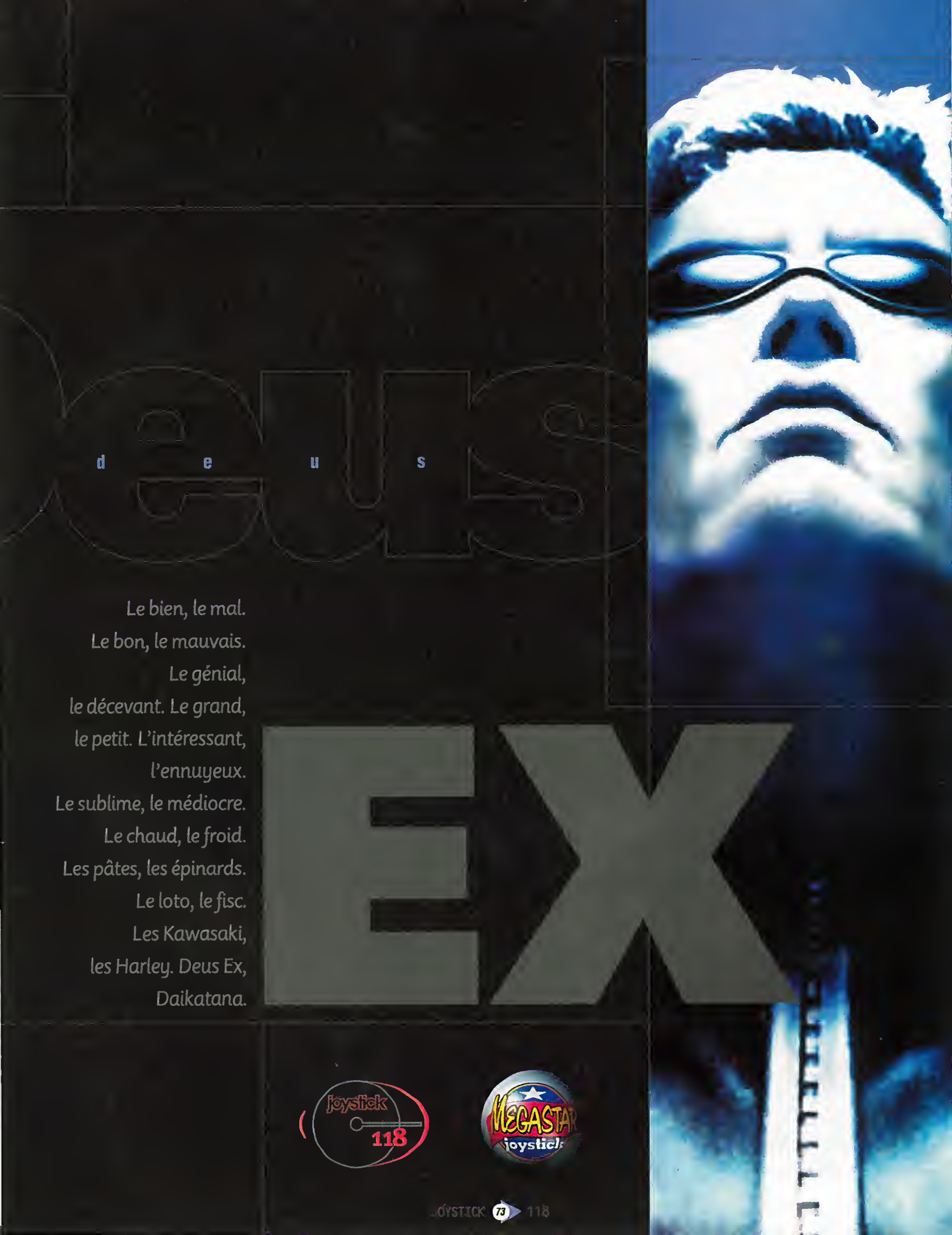






ACTION/AVENTURE POUR TOUS JOUEURS • PC CD-ROM

JOUABLE SUR PENTIUM II 400, 128 MO RAM
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR ION STORM ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1



Le bien, le mal.
Le bon, le mauvais.
Le génial,
le décevant. Le grand,
le petit. L'intéressant,
l'ennuyeux.
Le sublime, le médiocre.
Le chaud, le froid.
Les pâtes, les épinards.
Le loto, le fisc.
Les Kawasaki,
les Harley. Deus Ex,
Daikatana.

Bien que développé au sein de la même société, un monde sépare ces deux derniers jeux. Ion Storm Dallas s'est tapé la honte avec Daikatana, Ion Storm Austin connaîtra la gloire avec Deus Ex. Car autant que vous le sachiez tout de suite, nous avons là un des jeux majeurs de la scène vidéoludique. Et je ne parle pas que de cette année, non, je parle bien de ce qui a été produit depuis un bon bout de temps par l'industrie du jeu. Je sais, ce genre de phrase sent l'accroche putassière à plein nez, mais c'est tellement vrai. Et ne croyez pas que c'est moi qui me fait un trip, il suffit de faire le tour de la rédaction pour se rendre compte que l'enthousiasme est général. Tous ceux qui ont joué (et la plupart du temps terminé par la même occasion) Deus Ex, n'ont qu'un mot à la bouche pour le qualifier : « grommehddfshh » Le même sans parler la bouche pleine, ça donne « fantastique », « jouissif », ou encore « fdsfgffjk ». Mais là faudrait quand même penser à mâcher. Il faut dire que nous avons là un condensé de ce qui se fait de mieux en matière de gameplay, et qu'il faudrait vraiment être aigri du cervelet pour ne pas y trouver son bonheur. Deus Ex touche avec réussite à l'aventure, au RPG, à l'exploration, à l'action et à l'infiltration. D'habitude, il est de bon ton de cracher sur ces jeux « palpe à tout », qui ne réussissent le plus souvent qu'à se vautrer dans la médiocrité de chacun des aspects abordés. Ici il n'en est rien, et à l'instar de nos amis les cochons, tout y est bon. Allez, si vous voulez bien me suivre, c'est par ici que ça se passe.



C'est le moment de passer à la caisse et de vider quelques comptes bancaires.

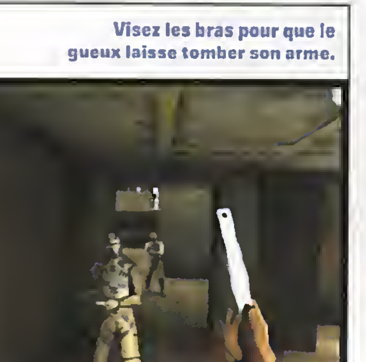
Tout est bon dans le Denton

JC Denton, c'est un type bien. Au lycée professionnel, déjà, alors qu'il préparait son CAP de mouleur-plasticien section cendrier, il n'avait pas hésité à abandonner ses études pour aider sa mère à nettoyer les champs de mines. Malheureusement, cette pauvre femme n'était plus très apte à remplir sa tâche, puisqu'elle avait brusquement perdu tout ce qui dépassait de son buste. Sa méthode consistait à se jeter sur les zones concernées en criant « Shazam ! », pour voir si ça explosait… jusqu'au jour où ça a effectivement explosé. Comme JC est plutôt du genre conservateur, il décida de garder la même technique d'investigation. Le résultat ne s'est pas fait attendre : la famille Denton a brusquement arrêté de manger du cacao. Vous savez… pas de bras, pas de chocolat… tout ça… Mais heureusement, le miracle de la nanotechnologie est passé par-là, et la science a pu le reconstruire. Oui, nous sommes dans le futur de l'anticipation (2052 tout de même), et en ces temps nouveaux où les livraisons de sushis sont passés sous la barre des dix balles, tout est possible. Alors non seulement Denton s'est fait remettre un menton, deux oreilles et un testicule, mais il possède dorénavant quelques aptitudes hors du commun : perception, force, rapidité, précision,



Les soldats tremblent sous l'effet du choc électrique.

Visez les bras pour que le gueux laisse tomber son arme.



L'aventure, c'est l'aventure

Pour ce qui est de l'aventure proprement dite, c'est également du bonheur pur jus. En plus de la trame principale, il existe pas mal de petites quêtes secondaires. Bien qu'il soit tout à fait possible de les ignorer, il serait bien dommage de passer à côté car certaines s'étendent sur plusieurs actes. Ainsi, vous retrouverez des personnages à qui vous aurez porté assistance bien des heures plus tôt, et constaterez de visu les conséquences de votre intervention dans leur vie. Je pense notamment à cette jeune femme, fille du propriétaire d'un hôtel miteux, qu'après avoir sauvée des griffes d'un proxénète, vous retrouverez au hasard d'une mission en pleine nature. Mais vous auriez tout aussi bien pu l'abandonner à son triste sort, hein, c'est juste que vous seriez passé à côté d'un détail qui donne du relief à l'histoire. Sachez qu'il est possible de parler à beaucoup de monde, et que vous aurez souvent la possibilité de choisir entre trois dialogues. Faites gaffe à ce que vous dites, car cela a une relative influence sur le cours des événements. Les NPC se souviennent de vos paroles, et certains alliés ou informations potentiels peuvent être bêtement perdus par manque de clairvoyance. De la même façon, en fonction de vos actes, certains dialogues apparaîtront ou non, même si cela ne concerne que des faits secondaires. En gros, vous faites ce



que vous voulez, mais après il faudra assumer. D'une manière générale, prenez votre temps. N'hésitez pas à fouiner, escalader, ouvrir des portes condamnées, lire les infos, discuter avec les gens…Ce n'est que dans ces conditions que vous apprécierez toute la richesse et toute l'ouverture de Deus Ex. Comme le dirait Monsieur Guy R. d'Auxerre, un fidèle lecteur, « foncer vers le but avec un attaquant, sans utiliser ni les défenseurs, ni les libéraux, ni les milieux de terrain, ça serait vraiment un beau gâchis de chaussettes et de maillots ». Autre aspect typique des jeux d'aventure : la gestion de l'inventaire. Les poches de Denton ne sont pas extensibles à l'infini, et vous devrez souvent abandonner à regret des équipements qui vous seraient pourtant bien utiles. Je pense surtout aux grosses armes, qui prennent énormément de place. En fait, plus j'y pense, et plus je me dis que ce qu'il faudrait dans les jeux, ce sont des sacs à main de femme. Ces êtres merveilleux ont effectivement hérité d'une compétence surnaturelle, consistant à faire rentrer un « contenu » lambda (du bordel sans intérêt à 99 %, soyons honnête) dans un « contenant » delta (le sac), et dont le volume utile est systématiquement inférieur au volume global de ce qu'il renferme. C'est un grand mystère. Et n'allez pas croire qu'il s'agisse de misogynie, vérifiez par vous-même, c'est un axiome établi depuis des siècles.



Les Zorglubs en pleine séance de dînette. Sympathiques bestioles.



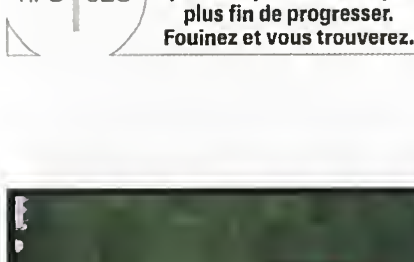
Les nuages de gaz toxiques se déplacent avant de se dissiper.

résistance. Mais comme la Sécu n'est pas du genre à investir à perte, elle en a profité pour forcer Denton à s'enrôler volontairement dans une section antiterroriste. Vous savez, le genre d'unité qui se tape tout le sale boulot quand tout va mal. Et là, justement, ça tombe bien, tout va mal. Le monde est gangrené par le terrorisme, la maladie, le « Big Dill », le chômage, « Qui veut gagner des millions ? », la drogue et la pollution. Cette chienlit est orchestrée par une organisation très très secrète et extrêmement manipulatrice, que vous devrez bien évidemment percer à jour en hommage à votre premier furoncle pré-pubère. Ce que j'aime bien dans les scénarii d'anticipation, c'est leur côté foncièrement optimiste. On aura compris que Deus Ex est un jeu Cyber Punk.



Mi homme, mi ferraille

Tout commence alors que vous effectuez votre premier jour dans l'organisation des gentils. Limite si on ne vous refile pas le survêtement minable de bleu-bite, comme des générations d'appelés l'ont vécu avant vous. Vous savez, celui qui allait avec les slips kangourous et les tennis Puma rulez. Argh, des frissons d'angoisse me remontent dans la colonne rien que d'y penser. Bref. Vous voilà à peine débarqué sur les docks de l'île de la Liberté, où se trouve votre Q.G., que les choses partent déjà en vrille. Un groupe terroriste a pris possession de la Statue de la Liberté, et en a profité pour lui faire sauter la tête. Votre première mission, Jim, si vous l'acceptez, sera donc d'aller déloger les gueux avant d'aller ranger votre chambre. Et puis, si au passage vous pouviez délivrer un otage et mettre la table, ça ne sera pas de refus non plus. Après un rapide briefing, inoculé sur le ponton du quai, vous voici donc lâché dans la nature hostile. Bon, quand faut y aller, faut y aller. Je sélectionne donc une arme, prêt à fighter comme dans tous les shoots 3D qui se respectent. J'avance, je repère un terro, je com...ah non, trop tard, je viens de me faire



Si un passage vous semble vraiment trop hard, c'est qu'il doit y avoir un moyen plus fin de progresser. Fouinez et vous trouverez.



Tapez dans les poulets, et vous les verrez se balancer. Totalement inutile, mais quel souci du détail...



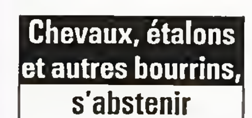


Ce qu'il faudrait, dans les jeux d'aventure, ce sont des sacs à main de femmes.

buter. Une balle en plein tête, ça calme. Bon, re-belote, j'y retourne en me disant que cette fois, je vais passer en « mode réflexes ON ». Le type s'approche, je le laisse passer en me planquant derrière une caisse, histoire de le trucider courageusement dans le dos. Alors que je me découvre pour faire mon boulot de héros, je me ramasse encore une balle, mais dans le dos cette fois. Bigre, les choses sont clairement établies : Deus Ex n'est pas un jeu pour psychopathes névrotiques assoiffés de carnages. Mince, c'est Capt'ain Ta Race et ses potes les fromages (voir Joystick 117 p.33) qui vont être emmerdés pour faire la soluce. Car bien que son look 3D puisse laisser penser le contraire, finesse, subtilité et intelligence seront exigées pour progresser sereinement. Bref, c'est vraiment pas un jeu bourrin. Ça se confirme, Ta Race n'a aucune chance. Il faut savoir que, à la manière d'un Thief, le bruit et la lumière sont des facteurs importants du gameplay. Le son de vos pas peuvent vous faire repérer, de la même façon que vous planquer dans un coin sombre peut vous sauver la mise quand des soldats sont à votre recherche. Mais n'allez pas croire que vous devrez constamment jouer au rat d'égout, et passer le plus clair de votre temps à vous cacher. Il faudra également savoir « bouger votre corps », et aller au charbon à coups de fusil à pompe dans la bouche quand cela s'avèrera nécessaire.

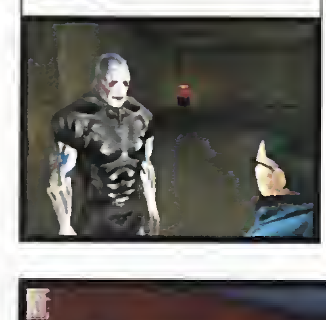
Bah quoi, il m'a demandé du feu, ce con... ça arrive à tout le monde de se tromper...


On retrouve le principe de System Shock pour la gestion des objets.


Chevaux, étalons et autres bourrins, s'abstenir

Si vous jouez en mode « réaliste » - ce que je vous conseille vivement - vous verrez à quel point vous vous sentirez impliqué par le destin de Denton. La gestion des dégâts localisés y est pour beaucoup, car les blessures influent lourdement sur votre espérance de vie. Ok, je sais, ça a l'air ballot comme phrase, mais lisez la suite. Si vous êtes touché aux bras, à la tête, ou bien au torse, votre précision au tir sera plus ou moins altérée. De même, si vous êtes touché aux jambes, vous vous déplacerez plus ou moins rapidement. Dans le cas extrême où les deux membres inférieurs sont à « zéro » (sur une échelle de cent), vous vous retrouverez face à terre, rampant lamentablement à deux à l'heure pour échapper à la mort. Pas glop quand il s'agit de s'esquiver vite fait en plein combat, alors qu'il ne vous reste plus qu'une balle dans le chargeur. Si ce sont vos bras qui sont à zéro, vous serez dans ce cas tout à fait capable de rater un Ackboo dans un couloir (oui, j'ai envie de langdeputifier aujourd'hui). Puisqu'on en parle, le système de visée est tout simplement génial de simplicité et d'efficacité. Votre viseur est ainsi représenté par une petite croix. Dès que vous marchez, la croix s'élargit, signifiant que votre précision est très mauvaise. Dès que vous vous arrêtez, la croix se resserre vers le centre, jusqu'à atteindre votre précision optimale. La vitesse avec laquelle la croix se resserre dépend, en outre, de votre aptitude à utiliser l'arme en cours. Il existe cinq catégories d'armes, que sont les fusils (snipe, fusil d'assaut, fusil à pompe), les armes de poing (automatique, arbalète, pistolet « furtif »), l'armement lourd (lance-missiles, lance-flammes, canon au plasma), l'armement de basse technologie (les couteaux, les barres de fer, les matraques, etc.) et enfin les armes de démolition (mine, plastic, grenade). Comme vous le constaterez, le spectre offensif va des équipements traditionnels à des engins plus exotiques, comme ces grenades électroniques transformant les robots ennemis en alliés temporaires. On peut également citer les grenades de gaz suffocant, les bâtons électriques et les bombes lacrymogènes. Au total, cela représente un vingtaine d'armes différentes, avec parfois plusieurs types de munitions pour en équiper certaines (à titre d'exemple, les fléchettes soporifiques permettent de neutraliser les ennemis « à retardement », ces derniers ne s'effondrant qu'après quelques secondes, tandis qu'ils sont à la recherche de leur agresseur...)

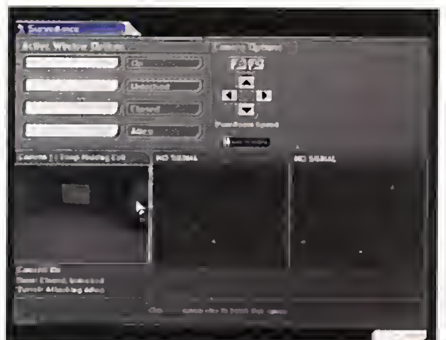
Un cousin de Rank Xerox, sûrement.







Comme pour le logiciel de jeu Unreal, plus que vous aurez de RAM, plus que le jeu y sera bien. Voilà quoi je dis.

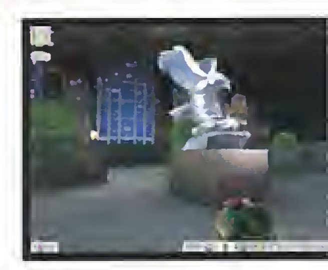

Voici à quoi ressemble un terminal de sécurité gérant les caméras de défense.

Un vrai jeu, je vous dis

Cependant, Deus Ex est loin de n'être qu'un jeu d'action. Les difficultés que vous allez rencontrer sont ainsi particulièrement variées. Il peut tout aussi bien s'agir de débloquer des passages, délivrer des otages, trouver des bidules, activer des machins, désactiver des trucs, exécuter des contrats, aider des gens, faire exploser des schmilblicks… la liste des réjouissances est suffisamment longue pour qu'il ne soit pas possible d'être exhaustif. En fait, vous n'aurez jamais l'impression de faire deux fois la même chose. Cette variété de jeu (inégalée ce jour) viendra contrecarrer une durée de vie qui pourra sembler relativement courte à certains (mais je n'en fait pas partie, car la richesse de Deus Ex fait tout oublier) : entre 20 en 30 heures suivant les joueurs, sans compter les reloads. Mais là où Deus enfonce réellement le clou, c'est que pour chaque action à effectuer, il existe plusieurs procédés pour parvenir à ses fins. Bien souvent, il y a la méthode « sport », où vous en bavez grave pour avancer, et une méthode « smart », où vous utilisez l'environnement à votre avantage. Pour vous donner un petit aperçu de la chose, prenons l'exemple du premier niveau (celui de la démo, pour ne pas gâcher la surprise de la découverte). Vous savez, quand vous êtes bien nul et pas vraiment équipé, et que vous tombez nez à fer avec un robot de sécurité. Vous pouvez tenter le contournement (comme un gros lâche), l'assaut de front (plutôt osé mais quand même faisable. À réserver aux optimistes de nature), ou enfin pirater le terminal de sécurité contrôlant une tourelle de défense. Ainsi, dès que le robot s'approchera de la zone de détection de la caméra (couplée à la tourelle), ce dernier se fera copieusement allumer jusqu'à sa destruction, sans que vous ayez à bouger le petit doigt. Reste juste à s'approcher du terminal sans se faire repérer par la caméra, à vous d'être synchro avec le balayage vidéo (comme dans System Shock 1 & 2). Mais la subtilité ne s'arrête pas là. Car il se peut fort bien que vous n'ayez pas l'aptitude nécessaire pour hacker ce fameux terminal. Bah oui, je vous rappelle qu'il existe un système de compétences, mais on en reparlera plus tard. Bref, si vous ne pouvez pas bidouiller le terminal, le but de la manip' sera de récupérer son code d'accès (le plus souvent inscrit sur un notepad électronique), toute la difficulté consistant alors à mettre le grappin dessus. Car il peut aussi bien être caché dans un tiroir que dans les poches d'un mec que vous venez de refroidir



C'est le moment de passer à l'attaque...



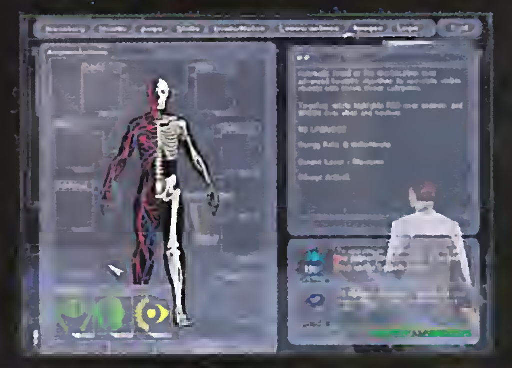
Les Compétences de la bête

A l'instar de tout bon RPG, vous avez la possibilité d'améliorer les compétences de votre perso dans divers domaines. Mais n'espérez pas devenir un demi-Dieu pour autant, car vous ne pourrez passer « maître » que dans l'une ou l'autre de ces aptitudes. Ceci a été voulu pour éviter que le gameplay assez fin de Deus Ex ne se transforme en shoot 3D de base.

INFORMATIQUE : Vous rencontrerez de nombreux systèmes informatiques, qu'il sera utile de pirater si vous ne parvenez pas à mettre la main sur leur code d'accès. Marche également avec les distributeurs de billets (l'argent sert à récupérer des infos, des armes et des munitions).

ÉLECTRONIQUE : Rien de tel que de court-circuiter les installations de sécurité pour passer outre les tourelles, caméras de surveillance, et autre système d'alarme.

SURVIE : Vous allez rencontrer de nombreux cas où l'environnement ne sera pas des plus accueillants : nuages toxiques, radioactivité, incendies, inondations, etc. Des combinaisons seront là pour vous aider, mais leur efficacité dépendra de cette compétence.



NATATION : De votre aptitude à vous mouvoir rapidement et longtemps sous l'eau.

DÉMOLITION : Efficacité des armements explosifs. Grenades, mines, plastic.

CROCHETAGE : Plus vous serez bon en la matière, moins vous devrez utiliser de matériel pour ouvrir les portes.

MÉDECINE : Les soins reçus seront de plus en plus efficaces à mesure que cette compétence augmentera.

ARMEMENT LOURD : Efficacité des lance-flammes, canon à plasma et autre lance-missiles.

ARMEMENT SIMPLE : Efficacité des couteaux, barres de fer, etc.

ARMES DE POING : Efficacité des automatiques, arbalètes, etc.

FUSILS : Efficacité du fusil de snipe, du fusil à pompe et du fusil d'assaut.



Un p'tit air de Nomad Soul, vous ne trouvez pas ?



Voilà à quoi ressemblent les boîtes parisiennes pour les Ricains... ambiance ambiance.



L'I.A. s'avère plutôt bonne, malgré la présence de quelques défauts.



« Matrix » ? Vous avez dit Matrix ? Comme c'est Matrix...



Les amoureux des séances de snipe seront comblés.

(vous pouvez fouiller les cadavres), ou bien encore être planqué derrière une caisse, là où il fait bien noir. Enfin, si vraiment rien ne marche, il est fort probable qu'il existe un autre chemin (par les toits, pour le coup), pour avancer en évitant d'affronter la bête. Cette ouverture de jeu s'applique dans plein d'autres domaines : il vous manque une clef pour ouvrir cette satanée porte ? Qu'à cela ne tienne, dégotez de quoi la crocheter et le tour est joué. Et au pire, si vous possédez quelques explosifs, ils arriveront à en venir à bout. Impossible de neutraliser ces rayons laser qui déclenchent systématiquement l'alarme à votre passage ? Eh bien utilisez des « multitools » pour désactiver l'arrivée électrique de l'installation, ou bien encore des grenades électroniques pour neutraliser le système pendant quelques secondes. Vous devez détruire ce générateur électrique mais vous n'avez pas d'explosifs ? Un simple tir dans un des bidons inflammables situés à proximité fera l'affaire. Ces tourelles de défense vous bloquent le passage ? Placez des objets en métal devant et déplacez-vous à couvert. Vous voyez le principe ? Plus ouvert, tu meurs. Au passage, plus vous aurez un niveau élevé dans la compétence concernée (piratage, crochetage, électronique...), moins vous consommerez de gadgets. Ainsi, il vous faudra trois outils pour crocheter une porte si vous êtes un débutant, tandis qu'il n'en faudra qu'un seul si vous êtes expert en la matière.



Tout est fonctionnel : toilettes, robinets, douches, éviers, fontaines...

RPG à tous les étages

L'aspect RPG de Deus Ex se retrouve à plusieurs stades. Commençons par ce qui concerne directement Denton, à savoir son corps. Après tout, lui aussi il le vaut bien. En qualité « d'Augmenté », des unités médicales robotisées pourront lui greffer des nano-technologies, afin de lui faire bénéficier d'aptitudes spéciales. Force décuplée, vitesse, discrétion, vision nocturne, résistance aux balles, etc. Chaque partie du corps peut ainsi recevoir une « Augmentation » spécifique, elle-même pouvant être optimisée jusqu'à quatre fois. Mais être bionique ne va pas sans entraîner une certaine dépendance à l'E.D.F., chaque « Augmentation » consommant une certaine dose d'électricité. Cela vous oblige à ne les activer qu'en cas de besoin, et surtout à être constamment à l'affût de recharges. Enfin, sachez que chaque capsule récupérée renferme en fait deux « Augmentations » distinctes. Et comme le corps de Denton ne possède qu'un seul emplacement par type de capsule, vous devrez choisir avec soin celle qui vous intéresse le plus. Car une fois celles-ci installées dans vos nonosses, point de retour en arrière, c'est pour la vie. Passons maintenant aux compétences. Ces dernières sont au nombre de onze, et chacune d'elles peut être upgradée, là encore, quatre fois. Les niveaux vont de « Non-entraîné » à « Maître », et vous seul décidez de la discipline où vous désirez exceller. J'entends par-là que l'expérience ne s'acquiert pas en répétant de nombreuses fois la même action, mais plutôt en dépensant des « points d'aptitude ». Ils vous sont attribués à chaque action majeure réussie, ou lorsque vous prenez la peine de sortir des sentiers battus en explorant les niveaux en profondeur. Les concepteurs ont volontairement

Un peu de poivre dans les yeux pour calmer les avances malsaines.



REMARQUE

Le mode multijoueur est inexistant, puisque Deus Ex n'est pas un shoot 3D comme les autres. Toutefois, un SDK devrait permettre de remédier à ce fait, et d'éventuellement pouvoir effectuer des missions en coopératif. Quant à un éventuel Death Match, j'avoue que je rasta sceptique quant à son intérêt. Qui vivra verra.

bridé le jeu, de telle sorte qu'il ne soit pas possible de passer « Maître » dans plus d'une ou deux compétences. C'est un point de vue qui se défend, puisqu'il permet d'éviter que le gameplay, plutôt subtil, ne soit corrompu par la surpuissance d'un perso que plus rien n'arrêterait. Une fois de plus, cela ne peut que vous impliquer davantage dans le destin de Denton : à vous de définir ses forces et ses faiblesses. Si j'ai un petit conseil à vous donner, ça serait de vous spécialiser dans la technique des fusils, compétence très utile tout au long de l'aventure (surtout pour le snipe). Enfin, la customisation concerne également les armes, qu'il est possible d'améliorer tout à long du jeu, grâce à des kits récupérés ici et là. Vous pourrez alors augmenter la portée effective, ajouter un silencieux, accroître la précision, raccourcir le temps de rechargement, installer un système de visée laser, diminuer l'effet de recul, augmenter la taille des chargeurs. Bref, dans le genre complet, ça se pose là.

Pas trop bête, la bête

Comme l'aspect « infiltration » du gameplay est loin d'être négligeable, attardons-nous sur l'Intelligence des Personnages Non Joueurs. Eh bien elle s'avère plutôt bonne, même si cela n'exclut pas la présence de quelques défauts. Il arrive ainsi, quelquefois, que certains ennemis ne bougent pas alors que leur collègue vient de se faire descendre sous leurs yeux. Cela survient principalement lorsque vous snippez, et que vous n'êtes pas repérable. N'empêche, il aurait été cool qu'ils essayent au moins de se mettre à couvert, à l'instar des PNJ d'Elite Force. Le second reproche concerne un champ de vision latéral assez restreint, qui vous permet d'approcher les flancs de l'ennemi trop facilement. Un balayage plus écarté n'aurait pas été du luxe pour le réalisme. Enfin, il n'est pas rare que, après avoir pris la fuite car trop blessé, vos ennemis aillent s'engouffrer dans des culs-de-sac où ils se laissent achever, sans même broncher ou tenter de s'enfuir. Voilà pour les reproches, passons maintenant aux bonnes choses. Une fois encore, l'héritage de Thief est évident dans le comportement des PNJ. On les entend discuter entre eux, s'interrompre quand il entendent un bruit, puis finalement reprendre leur discussion si vous ne vous êtes pas fait repérer. Dans le cas contraire, ils vous chercheront et resteront sur leur garde pendant un certain laps de temps. Et si toutefois le combat s'engage, leur premier réflexe sera de crier et d'activer l'alarme afin d'appeler les renforts. Lorsqu'ils sont en groupe, ils n'hésitent pas à vous contourner pour vous encercler. Ils sont également capables de tirer à travers les vitres, de sniper et de vous envoyer des grenades. Vous les verrez également s'arrêter de tirer, le temps de recharger leurs


La statue de la Liberté comme on la connait, la tête en moins.


Oui, vous pouvez shooter dans les boules.

Parlons cosmétique

Le moteur 3D est tout simplement celui d'Unreal (Direct 3D et Glide). Nous naviguons donc en terrain connu. On retrouve les effets de réflexion bien cools, ainsi que la gestion de quelques lois physiques (les caisses en bois s'enfoncent dans l'eau avent de remonter à le surfece, certeins objets sont impossibles à soulever car trop lourds, des cercasses de viande eccrochées dans une chembre froide bougent quend vous rentrez dedens, taper dans des boules de billerd les font s'entrechoquer, etc.). Sachez qu'il est possible de déplacer la quesi-totelité des objets 3D, voire d'éventuellement les détruire. Les cadevres et eutres robots restent à leur plece, et ne dispareissent pas de l'écren comme per enchentement. Les douilles tombent à terre, et on peut suivre la trace des blessés grâce au sang qu'ils leissent sur le sol. Les effets de lumière sont en revenche un peu en retrait de ce qui se fait eujourd'hui, notemment pour les halos des lampadaires, mais cela reste très convenable. Dans tous les cas, une grosse machine sera nécessaire pour pouvoir atteindre des résolutions correctes, même si un « bêta » patch améliore grandement le framerate pour le mode Direct 3D (version américaine). Pour vous donner un ordre d'idée, mon modeste PII 400 Voodoo 3 perso m'a permis de finir le jeu, en 1024x768 mode Glide, sans trop m'arracher ce qu'il me reste de cheveux. Bon ok, j'ai souvent frisé le dépôt de bilan, notamment durant les scènes impliquant pas mal de PNJ, mais dans l'ensemble, la fluidité n'a pas été trop prise en défaut. Ce qu'il faut absolument, en fait, c'est un max' de RAM, sous peine de suicide immédiet pour ceuse de swap intense. Bien que tournant evec 64 mégas, le jeu commence è bien mercher è partir de 128 méges.

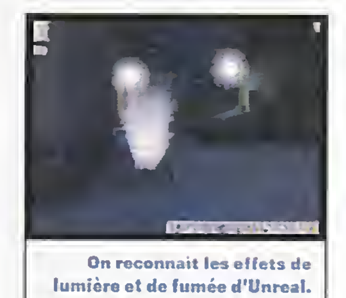
Meis si vous en avez plus, vous constaterez une nette différence de performences. Alors certes, le moteur d'Unreel est peut-être gourmand, meis il ne feut pas oublier qu'il gère pes mel d'éléments en plus qu'un « bête » shoot 3D. Du point de vue esthétique, les niveaux de Deus Ex essayent de se renouveler autant que faire se peut. Mais globalement, le tout reste assez urbain, et par là même plutôt « bétonné ». Les textures ont ainsi tendance à se répéter, comme aime à me le rappeler Bob toutes les cinq minutes depuis deux jours. J'hésite encore entre le couteau et le coupe-ongles pour lui faire part de ma vision des choses. Car si Deus Ex n'est pas le plus beau des jeux 3D (et je suis le premier à le reconnaitre), la variété des situations et des lieux fait que l'ensemble n'est jamais lassant pour la cornée. Seuls les visages des personneges, bien que clignant et ouvrent le bouche pour perler, ne sont pas vreiment enthousiesments. En revenche, les niveeux sont remplis de petites enimetions d'embience, comme ces pigeons qui s'envolent à votre epproche, ces espirateurs eutomatiques qui vont et viennent, ou bien ces jonques qui déembulent sur les ceneux pollués de Hong-Kong. Et puis, dens le genre détails comme on les eime bien, les robinets, toilettes, fonteines et eutre extincteurs sont tous fonctionnels. Warren Spector est un vrai joueur : il seit quels sont les petites déteils qui leur font pleisir.




On ne se lasse pas des reflets...

armes. Et s'ils se trouvent à court de munitions, ils n'hésiteront pas à vous charger au couteau. Enfin, si vous souhaitez vous la jouer discrète, il faudra penser à cacher vos victimes dans des coins tranquilles pour ne pas ameuter tout le quartier (oui, toujours comme dans Thief). Grâce à cette relative finesse de comportement, il est possible de tendre des pièges tout à fait jouissifiants. Ainsi, je me souviens d'un passage où, mal en point, il me fallait affronter quatre où cinq gars dans un grand hall. Au lieu de rentrer tête baissée dans la pièce en priant Sainte Bernadette-de-la-creuse-en-brie, je me suis fait volontairement voir à travers une porte restée ouverte. Après l'avoir refermée, je me suis alors accroupi le long du mur, juste derrière le battant de la porte. Les gueux sont arrivés en beuglant, ont ouvert la porte et pénétré dans la pièce. Moi, j'étais juste derrière eux, caché derrière la porte, ricanant nerveusement. Avant qu'ils ne se retournent, je suis passé à l'action en visant la tête, ce qui m'a permis de les sécher rapidement avant qu'ils ne puissent me toucher. Cependant, l'un d'entre eux a tout de même réussi à échapper à la punition, et entama un vain repli vers l'alarme la plus proche. S'il parvenait à son but, c'était le branle-bas général, et par la même occasion la fin des mes nano-haricots. N'ayant plus de munitions, la « neutralisation » s'est alors effectuée à un mètre du bouton, grâce à des couteaux de lancer. Chiant à raconter, bandant à vivre. Dans le même genre, il est toujours très drôle de poser une mine à un endroit précis, puis d'y attirer les soldats en faisant volontairement du bruit. Bon, c'est clair, faut pas avoir peur de recevoir un bout d'intestin sur la rango, mais bon. Enfin, vous assisterez de temps à autre à des scènes de combat entre PNJ super tripantes, comme cette prise d'assaut d'une station de métro par les flics, le règlement de compte entre Triads dans une boîte de Hong-Kong, ou bien encore l'intervention de forces spéciales du MJ12 dans une chambre d'hôtel minable.

Deus Ex est loin de n'être qu'un jeu d'action...


On reconnait les effets de lumière et de fumée d'Unreal.

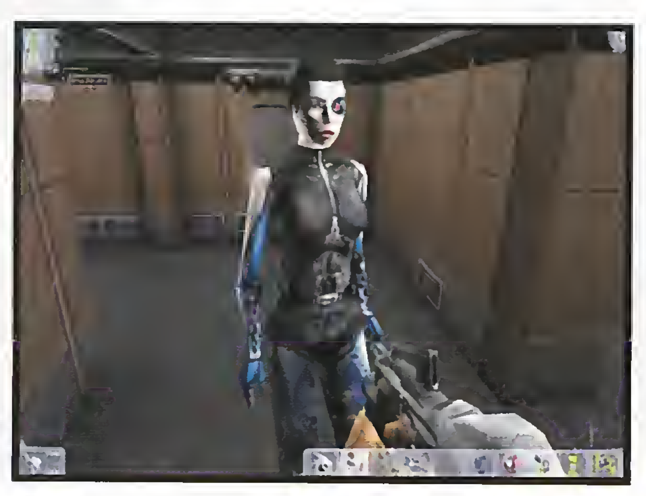
Un level design hallucinant

Tiens, ça faisait longtemps que je ne l'avais pas utilisé, cet adjectif. Bref. Comme l'indique ce dernier intertitre, ce qui ressort principalement des niveaux (une quinzaine au total), plus que leur aspect purement visuel, c'est incontestablement la qualité de leur conception. Tout a été pensé de telle sorte que le joueur prenne vraiment son pied à évoluer dans l'environnement proposé. Les chemins potentiels sont nombreux, les moyens de passer les difficultés variés ; on prend plaisir à fouiner et trouver des bidules planqués dans des coins pas possibles... On en revient toujours à ce fameux concept de gameplay « ouvert ». De plus, la plupart des niveaux sont particulièrement vastes, et vous aurez tout loisir de jouer au touriste. Bon, je pense qu'on a un peu fait le tour de la question, et j'espère que vous aurez compris à quel point Deus Ex est absolument incontournable. Personnellement, il restera gravé dans ma mémoire, à côté d'un Ultima Underworld, d'un Dungeon Master, ou bien encore d'un Nomad Soul. Et là je crois que tout est dit. À vous de jouer.

Fishbone


Un soldat en train de recharger son automatique. Dommage pour lui.



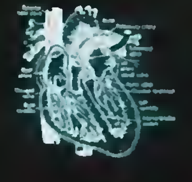

Je veux la même, mais sans l'œil malade svp.

En Deux Mots

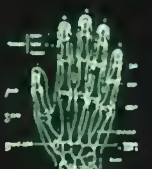
Un des meilleurs jeux que nous ait fourni l'industrie du jeu vidéo depuis belle lurette, ni plus, ni moins. Ne pas jouer à Deus Ex serait une grave faute de goût.

- + Un gameplay très varié, ouvert et très bien pensé
- + Un level design fantastique
- + Une ergonomie irréprochable
- + Les super musiques, les voix (VO)
- + Trois fins différentes (plus une secrète)
- − Pas toujours très fluide (vive la RAM !)
- − Un peu trop court
- − Des persos un peu angulaires

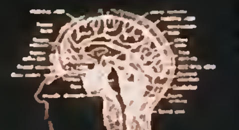
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
87	85	97



Quantic Dream est le studio français qui a conçu et développé le jeu "The Nomad Soul", édité par Eidos Interactive sur PC et Dreamcast. Ce jeu d'aventure a reçu un accueil exceptionnel de la part de la presse (96% dans Joystick) et des joueurs, tant en France qu'à l'étranger. Le jeu a entre autres bénéficié de la collaboration du chanteur David Bowie, qui a créé huit chansons originales, et est devenu un des tous premiers acteurs virtuels en 3D temps réel de l'histoire du jeu vidéo.



La technologie est également un facteur-clé de nos développements : le magazine Times a classé "Nomad Soul" numéro 8 des meilleures technologies de l'année 1999, au côté de technologies comme le MP3, la Dreamcast, Everquest ou Linux. Quantic Dream développe aujourd'hui sur des logiciels comme Maya 3.0, dispose d'un département R&D important et prépare les nouvelles technologies destinées aux plate-formes 128 bit.



Quantic Dream poursuit aujourd'hui son développement à l'international avec la création d'un bureau commercial à San Francisco et le développement de nouveaux projets innovants.

Dans le cadre de ces nouveaux projets, Quantic Dream recrute aujourd'hui pour son bureau parisien :

follow your quanticdream



Pour son département artistique 2D/3D : recrutgraph@quanticdream.com

- Animateurs 3D Seniors et Juniors, de formation Gobelins, SupInfoCom ou équivalent.
- Graphistes et Lead Graphistes 2D/3D maîtrisant Maya ou 3DSMax (formation Maya via Alias Wavefront), Photoshop et les outils graphiques courants.
- Graphic Managers en charge de l'équipe graphique d'un projet et possédant une expérience du développement de jeux vidéo.
- Game Designers Seniors et Juniors travaillant sur l'écriture de scénarii, la conception de mécaniques de Game Play et le Level Design
- Designers graphiques Seniors et Juniors, de formation de type Arts Déco.

Pour son département R&D : recrutprog@quanticdream.com

- Lead et Main Programmers, Programmers Juniors et Seniors possédant de solides compétences, le sens du travail en équipe, de la rigueur et l'envie de travailler sur des projets ambitieux. Langage C++ - PC / PSX2.
  Expérience dans les jeux vidéo appréciée dans un des domaines suivants : Moteur 3D, Moteur physique, Intelligence artificielle, Compilation, outils divers (Windows MFC).

Salaires suivant postes et expériences entre 144kF et 360kF, stocks-options, primes sur objectifs, tickets restaurants, mutuelle.

Cvs + Photos à **Quantic Dream**

11, rue Sainte Félicité
75015 PARIS

tel : 01 40 45 79 80
fax : 01 40 45 79 81

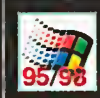
www.quanticdream.com
recrutgraph@quanticdream.com
recrutprog@quanticdream.com



La question que tout le monde se pose, que l'on soit fan ou détracteur du jeu de Blizzard, est certainement la suivante : est-ce que le gameplay a connu une évolution quelconque, et si oui, dans quel sens ? En fait, il n'est point besoin d'attendre pour s'apercevoir que l'on se retrouve dans la même soupe que le premier volet.

Dia

AVENTURE/ACTION CLIQUANTE POUR TOUS JOUEURS ET FANAS - PC CD-ROM





MULTIJOUEUR	
Ipx	8
Serveur Battlenet	8

Jouable sur Pentium II 350, 64 Mo Ram, Carte Direct 3D **Éditeur** Blizzard **Développeur** Blizzard North États-Unis **Texte et voix** VF

blo

...Même soupe, d'accord, mais elle n'en est pas moins savoureuse. La chose est d'autant plus étonnante que j'ai une dent contre Diablo. À dire vrai, ce jeu au départ publié sous l'étiquette « jeu de rôle » afin d'attirer un certain public a été coupable à mes yeux d'avoir détourné des équipes de développement de leur devoir, pour nous sortir des clones plus ou moins réussis (les deux derniers en date, excellents d'ailleurs, étant Nox et Darkstone), au lieu de s'investir dans d'autres titres un poil plus innovants. Dans l'idéal, j'aurais voulu voir ce jeu s'étoffer de tous les éléments qui font notre bonheur dans les RPG avec des dialogues interminables, une fiche de perso ressemblant au bottin de la Poste, une possibilité de choisir plus ou moins l'apparence du personnage. Ce n'est qu'au bout de deux heures de jeu sur D2 que je me suis aperçu qu'en fait, je pouvais me replonger dans un style de jeu « une porte, un monstre, un trésor » sans regretter un seul instant de ne pas avoir affaire à un gameplay plus étoffé. Tout cela pour dire que la mayonnaise Blizzard a pris une fois de plus sur moi. Bien entendu, les détracteurs du premier volet ne doivent pas s'attendre à tomber amoureux de ce titre pour x raisons. Seulement, les amateurs du hit du hack and slash que fut Diablo I risquent de retomber dans la marmite, à leur plus grand étonnement. De ce point de vue, Diablo II est une réussite incontestable. Bon, bien entendu, ce nouveau volet est loin d'être une copie conforme de l'original, mais il était utile de mettre les choses au point dès le début. Au chapitre des nouveautés, il est important de parler du terrain. Le monde de Diablo II est divisé en chapitres, formant autant de « niveaux », ou régions géographiques. On y trouve pêle-mêle des étendues campagnardes, désertiques, ou des jungles. Chacune de ces régions est formée d'une dizaine de zones. Ces dernières peuvent contenir des souterrains, des bâtiments à explorer, et bien d'autres choses. La grosse innovation, c'est qu'à chaque nouvelle partie (réseau ou solo), tout ceci s'arrange dans un ordre nouveau, ces régions étant géomorphiques. La performance n'est pas extraordinaire du point de vue technique, mais elle permettra de jouer et rejouer au jeu à maintes reprises, et pour une fois, ce n'est pas un argument bidon du marketing. Les monstres sont innombrables, à la fois par leur omniprésence sur le terrain ou au niveau des races. En effet, chaque chapitre est agrémenté de douzaines d'espèces, elles-mêmes déclinées en cinq ou six variantes spécialement prévues pour nous pourrir la vie. Nombre d'entre elles utilisent la magie ou possèdent des pouvoirs spéciaux, ce qui augmente encore leur grande variété. À ce titre, leur apparence est vraiment unique ; les développeurs ne se sont pas contentés de copier leurs références d'heroic-fantasy en plaçant un nain et deux dragons pour égayer l'atmosphère. Non, ici, on a affaire au panthéon copyrighté Blizzard, dont chaque déclinaison s'accorde particulièrement bien avec les chapitres.

Chez Kiloutou, on trouve tout

L'autre particularité de ce jeu polymorphe est la multitude d'objets magiques présents. À dire vrai, pour faire le tour de ce que l'on peut trouver, il faudrait quelques pages de plus qui s'apparenteraient à la gazette de l'hôtel Drouot. Sachez aussi qu'il sera très rare que deux personnages se rencontrant au gré du réseau possèdent un seul objet en commun. D'après Blizzard, certains d'entre eux n'auraient une chance d'apparaître que toutes les dix mille parties générées. Comme dans le premier volet, les objets uniques existent toujours, mais on trouve aussi quelques autres petits trucs assez attrayants. La personnalisation et la fabrication des objets sera possible dans le jeu. Tout d'abord, on trouve des armes ou armures que l'on pourra sertir de gemmes. Ces dernières leur attribueront des pouvoirs très divers. Pour revenir sur les objets uniques, sachez que ceux-ci sont souvent déclinés en éléments séparés, un peu comme chez Spatial Cuisines. Posséder l'ensemble du set de couteaux Laguiole +20 sera une petite quête en soi, et une bonne raison de provoquer en duel votre meilleur ami. Sans vouloir trop en dire, le second chapitre nous envoie sur une quête où l'on trouve un objet permettant de jouer aux alchimistes et de créer, dans une certaine mesure, des objets magiques en mélangeant différentes choses. À l'heure où je vous parle, toutes les combinaisons n'ont pas encore été explorées, et cela présage quelques grandes heures d'expérimentation en perspective.
Les pouvoirs des objets sont assez innombrables, allant du simple bonus aux dégâts,



Opération Desert Rat.

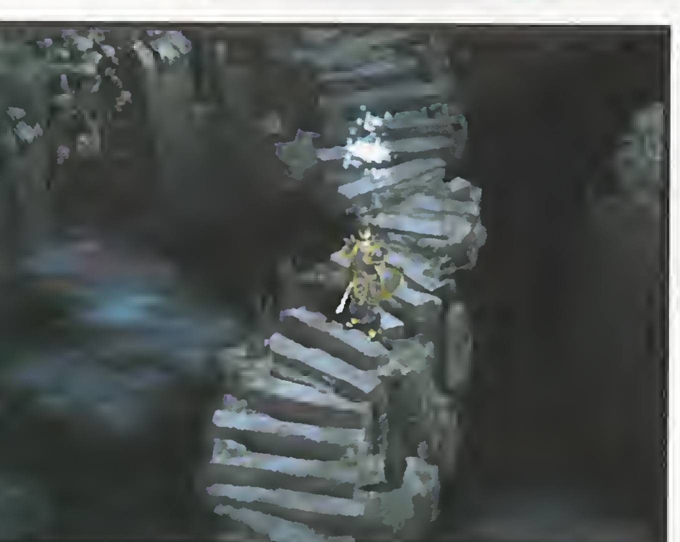
Des monstres tout droit tirés du panthéon Blizzard.





Les compétences

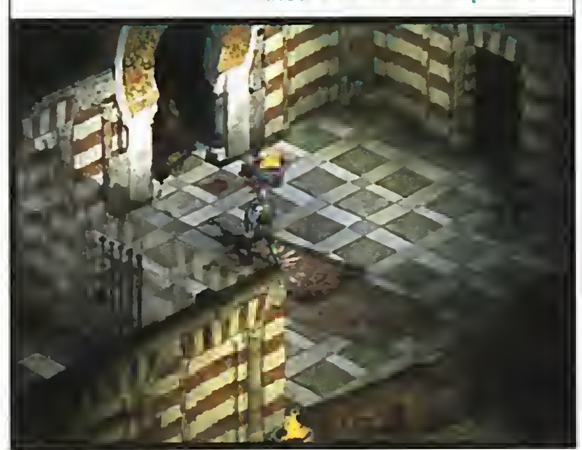
La plus grande réussite du jeu est certainement l'arbre de compétences. Chaque classe de personnages possède ses propres types de pouvoirs : des auras, des habilités passives ou actives, des sorts, ou des spécialisations dans un type d'armes. À chaque niveau passé, le joueur reçoit un capital de points à claquer dans les habilités et les capacités. Ces dernières, selon la profession, suivent un arbre de développement muni de plusieurs embranchements. La différence entre chaque perso est encore accrue par le fait qu'il est possible de répartir des points à plusieurs reprises dans une seule discipline. Certaines de ces disciplines se potentialisent avec des objets magiques, et il est possible d'en combiner plusieurs ; on a un réel aperçu du gigantisme du jeu dans ce domaine, et a fortiori parce qu'on ne grimpe pas vite en niveau, passé le 10e.



à l'augmentation des skills en fonction des classes. Des objets non magiques ne sont pas moins utiles, les armes et armures s'abîment et coûtent cher en réparations. Les scrolls d'identification et de portails de ville (town portal) peuvent s'entasser dans des gros livres, débarrassant ainsi l'inventaire d'une multitude de parchemins identiques. Puisqu'on parle de l'interface, disons que celle-ci n'a pas beaucoup changé, ce qui est d'ailleurs très bien. On note l'apparition de nouveaux écrans comme celui des compétences. Côté ergonomie, que du bon et même du très bon : on attribue des touches de fonction à des sorts, armes ou compétences en une seconde, et les raccourcis clavier se révèlent assez nombreux et très logiques.

Le principe du jeu n'a pas vraiment changé. Blizzard reste très fidèle au premier Diablo.

Des décors qui auraient certainement gagné en beauté avec des résolutions supérieures.



Du décevant, mais aussi de l'excellent

Là ou le bât blesse un peu, c'est au niveau du graphisme. J'entends par-là, la résolution, qui offre le seul et unique choix du 640x480, un rien rétrograde en ces temps d'éclate dans les zones du 1280. Peut-être faut-il voir dans ce choix qui paraît vraiment idiot, la volonté des développeurs d'offrir une fluidité constante, et ce sur toutes les configurations. En effet, il n'est pas rare d'avoir des écrans chargés de dizaines de monstres braillards et remuants, sans même compter sur la présence de votre pote le nécromancien qui est venu vous aider, accompagné de son cimetière ambulant.
La chose aurait pu à la rigueur passer à l'as si l'ensemble du graphisme avait été de qualité moyenne. Seulement voilà, les animations des créatures sont bien réussies, les effets des sorts superbes, et les explosions délicieusement jouissives. Tout ceci détonne d'autant plus avec une résolution qui atteint le super VGA. À dire vrai, au bout d'une heure, on a avalé la pilule à la seule condition de jouer sur un écran qui ne dépasse pas 17 pouces. Oui, les possesseurs de gros écrans sauce Raster Ops, ou tout simplement de 22 pouces achetés à prix d'or, se prendront une nuée de pixels en pleine face, sans

L'inévitable problème du crétin online

Diablo II a éliminé le problème des joueurs un poil trop agressifs. La solution est simple : on ne peut attaquer un autre joueur qu'en le provoquant, et la chose ne peut se faire que dans le village. Du coup, les seuls moyens pour le PK d'essouvir ses bas instincts est la provocetion.
Pour ce faire, on verre le personnage un poil egressif utiliser les poncifs du genre, comme des phreses feisant référence eu comportement un peu badin de votre mère, de votre sœur, voire des deux, tout ceci pour tenter de vous ettirer subrepticement dens un souterrein, où il vous attendra au détour d'un couloir, muni de son épée en papier crépon (mais dotée de +50, tout de même).

Achetez-moi ce jeu en VO

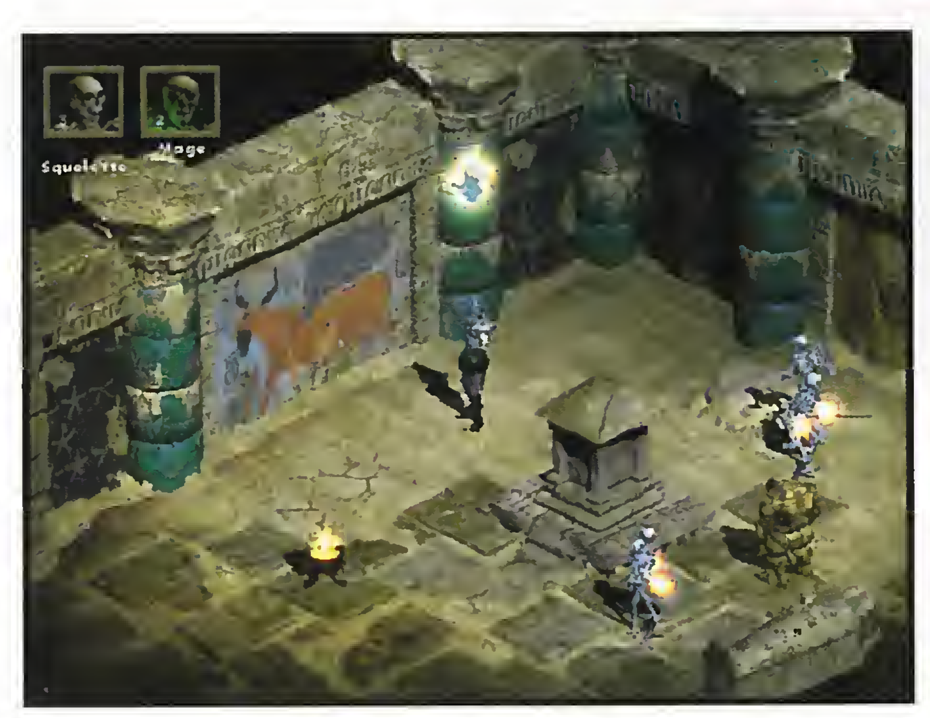
Les traductions vont du très moyen au catastrophique. En fait, elle méritereient même une intervention musclée de le part d'un groupe extrémiste comme celle des forces d'intercession de la Biennale de la langue française. On dirait que le soft e été traduit de l'anglais eu sanscrit, puis converti en une multitude de díelectes pangermaniques (dont ie bavarois), pour enfin être porté en français. Au musée des horreurs, des confusions dans les mots masculins et féminins, quelques passages hi-tech, avec l'arc à poulies, des curiosités à placer dans une vitrine de trucs insolites comme « le champion apparition », ou « la fête bouillonnante ». Pêle-mêle, on trouvera aussi un vautour déchu au gré de la traduction en « oiseau charogne », et parfois même quelques noms de bestioles laissées en VO (Spear Cat, Night Slinger) ou de la ponctuation oubliée comme le « vagabond dos » sans apostrophe. Le problème, c'est qu'on n'a pas affaire à un jeu inconnu, encore moins à un petit éditeur. Les fanatiques de Diablo étaient en droit d'attendre le plus grand soin de la tradoche, ou un soin tout court au minimum. Plus que jamais, le distributeur devrait nous sortir un patch. Un dernier mot : surtout, ne croyez pas que je pinaille : le responsable de la VF n'a pas fait son boulot correctement.



Diablo II offre toujours des paysages aussi bondés qu'une plage tropézienne.

Des monstres qui n'hésitent jamais à vous attaquer à coups de lumières dynamiques.





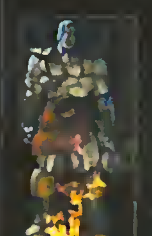
Les intérieurs sont souvent soignés, et les murs rarement texturés à la va-vite.



Le nécromancien, un homme qui ne se bat qu'au travers de ses alliés (ici, John le squelette, et Ackboo le golem de glaise).

Les personnages

Cinq classes de personnages sont représentées dans Diablo II. Pas vraiment originales mais qui ont l'avantage de décliner tous les types de jeu.



LE BARBARE
Dès son adolescence, le barbare doit se spécialiser dans un type d'armes qu'il apprendra à maîtriser tout au long de sa carrière d'abruti. Il apprendra aussi une vaste palette de cris de guerre lui permettant de faire des choses diverses, comme par exemple crier.



L'ENCHANTERESSE
Elle est spécialisée dans le détournement des forces élémentaires à son profit. À haut niveau, elle apparaît comme l'un des persos les plus monstrueux. Heureusement, la plupart du temps, elle finit toute nue et ligotée au fin fond d'une pyramide oubliée vers le niveau 15-16.



LE PALADIN
Le véritable héros du coin. Il se spécialise dans l'épée et la destruction des morts-vivants. Il possède des auras qui irradient la joie de vivre autour de lui, en protégeant ses compagnons. C'est certainement le personnage idéal pour débuter en « douceur ».



LE NÉCROMANCIEN
Le nécro (mon préféré) est le personnage le plus lâche du jeu : il envoie se battre à sa place les créatures qu'il a réussi à invoquer (morts-vivants, golems) et arrive rarement au contact. Il a aussi un sac rempli de malédictions, qui affecteront les alentours.



L'AMAZONE
Spécialisée dans les armes de lancer et les attaques à distance, elle privilégie l'arc et l'arbalète.



Les effets graphiques des sorts, à l'image de ceux de Diablo I, sont tout simplement bluffants.

trop savoir quoi faire. Une fois de plus, les joueurs myopes seront favorisés. Qu'a-t-il donc bien pu se passer ? Blizzard est ici assez impardonnable, surtout lorsqu'on a pu voir un Nox dans toute sa splendeur. En y réfléchissant bien, l'argument de la fluidité fait partie d'un discours assez fallacieux. Il suffit, pour s'en convaincre, de jeter un coup d'œil sur certains jeux qui, eux, ne se privent pas d'afficher des centaines d'ennemis à des résolutions graphiques un poil plus normales. Je pense notamment à Shogun Total War, où il n'est pas rare de se faire des batailles avec un bon millier de copains à l'écran. Le choc graphique est d'autant plus décevant pendant le premier chapitre du jeu. C'est d'ailleurs celui où les heureux élus du premier bêta-test (dont j'ai eu la chance de faire partie) ont pu s'ébattre. Décevant, car ressemblant trait pour trait aux extérieurs de Diablo I, avec des prairies, des rochers et autres éléments d'accastillage campagnard faisant penser à l'Europe de l'Est de l'après-guerre, en moins joyeux. Fort heureusement, le reste du jeu ne se déroulera pas dans ce décor d'une pauvreté assez prononcée, et on enchaînera directement sur des zones désertiques façon égyptienne, ainsi que sur des jungles vraiment très réussies. En fait, le premier chapitre est juste un moment (graphique) difficile à passer. Du côté des animations des personnages et des monstres, que de l'éclectisme. Pas tant dans le nombre de mouvements que chacun d'eux possède que dans la diversité des attaques de ces derniers. En effet, on pourra voir des charognards voler au-dessus de nos têtes avant qu'ils nous attaquent, des nuées d'insectes vraiment impressionnantes, ou des sortes de grenouilles qui



Un écran d'interface déjà connu : l'inventaire et la feuille de perso.



Les monstres rampent, courent, volent et lévitent.



Le premier chapitre, d'une apparence assez pauvre.



tenteront un atterrissage de fortune sur nos crânes dégarnis. Et j'ai gardé le meilleur pour la fin.
En effet, les animations des sorts, explosions et autres effets visuels (comme les flammes des torches suspendues) sont bien souvent de petits bijoux. Chacun des sortilèges, et même parfois des compétences, possède un effet propre et unique qui le rend d'ailleurs très reconnaissable.
Les chapitres se différencient tous les uns des autres par leur aspect, à commencer par leur architecture. Chacun des souterrains, des salles, temples ou palais que l'on visite a été travaillé d'une bien belle manière.

Le mot de la fin

Je suis le premier surpris d'adorer ce jeu, au gameplay à peine plus évolué que celui du Jeu de l'oie (et encore, sans les oies). À trop décrier les choses simples, on oublie souvent qu'elles sont celles qui émoustillent le plus nos sens (les choses, pas les oies). Diablo II offre une multitude de trucs racoleurs et excitants : des décentes dans des tombeaux millénaires, des affrontements nerveux et rapides avec des machins vraiment monstrueux, une collecte d'objets magiques qui relèguera la mode des pin's dans l'oubli le plus total, et surtout la possibilité de faire évoluer un personnage avec des caractéristiques et un équipement vraiment différents de celui de ses (innombrables) petits camarades. Le jeu en réseau offre quant à lui quelques heures parmi les plus funs de ma vie de gamer. En fait, les inévitables regrets sont assez peu nombreux : en premier lieu, un mode graphique tiers-mondiste bloqué en super-VGA, ce qu'on ne croyait pas possible pour un soft venant d'un autre endroit que de la Sibérie. Autre point, et juste histoire de pinailler un peu : j'ai regretté que le premier chapitre soit un peu faiblard, s'apparentant plus à un gymkhana bucolique qu'à une bonne introduction à ce nouveau volet du jeu.

bob ArcTor

On the Battlenet again

**Côtá réseau et connactivité, tout le monde n'est pas logá à la même enseigna. AOL via NC Numericâbla, dont je suis l'un des malheuraux abonnés, a un serveur proxy situé à deux pas de la Maison Blancha (de Washington, pas la station de métro). Cela comporte bien des désavantagas. L'avantage (il n'y an a qu'un) est que je peux disputer des parties de Go sans lag avec les membres du Congrés américain, ce qui ne m'est d'ailleurs jamais arrivé.
Les mauvais points sont aux assaz nombreux pour le joueur avide d'émotions á plusieurs, comme ces pings énormes sur las serveurs français. Du coup, au lieu da choisir bêtement Europe comme servaur Battlanat, l'Aolien malheureux aura souvent intérêt à lui préférer un bon East Coast. La mauvaise nouvelle, c'est qua Blizzard a vu un peu trop petit du point de vue des servaurs. Ainsi, il n'est pas rare d'arriver dans des endroits bondés où l'on ne peut pas créer une partie pour jouer entre potes. Il faudra alors rejoindre quelque chose qui existe déjà. À l'heure où vous lirez ceci, le problème devrait être corrigé. Cela dit, c'est déjà bien sympathique d'avoir des serveurs basés en Europe. Le protocola réseau utilisá par Blizzard est très performant (vu las antácádants du développeur, on n'en attandait pas moins). Jusqu'à un certain point (qui dépand de la qualité du providar), il ast même possible de jouer avec un modam X2 ou Flax sans connaitra las affras du lag ou da la desynch. Diablo II supporte des pings assez hauts pour un jeu toujours très fluida. Chosa ramarquabla après un mois de jeu public, le hack et la tricherie sont pour le moment inexistants sur Battlanet. Pari tenu pour Blizzard, sur ce point.**

Tous les chemins de Diablo mènent aux trucs louches.





Le palais, situé dans la ville de départ du second chapitre.

En Deux Mots

Diablo II est le jeu que les fans attendaient. Reste toutefois à savoir si son gameplay, assez inchangé mais poussé cette fois-ci à l'extrême, réussira à séduire de nouveaux arrivants plus férus d'activités intellos. Pourtant, même si on croyait avoir un peu grandi depuis quatre ans, et affiné nos goûts, on replonge dans le bain Diablo oui, plus fun que jamais, offre la quintessence d'une bonne vieille partie de Donjons et Dragons.

- \+ Battlenet
- \+ Absence totale de Hack et de PK
- − Un mode graphique vraiment insuffisant
- − Une traduction française catastrophique

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT SOLO	INTÉRÊT RÉSEAU
75	50	85	90


D'une graine plantée avec amour
ne fleurit parfois que des regrets.



Baldur's Gate II™
Shadows of Amn™



Est-il possible d'oublier ce que cela fait d'être un humain ? C'est la question existentielle à laquelle vous serez confronté dans Baldur's Gate 2 : Shadows of Amn. Cette suite épique du Jeu de Rôle de l'année 1999 vous immergera dans un monde débordant d'intrigues, d'aventures et de combats acharnés. Baldur's Gate 2, dont les campagnes se déroulent dans l'univers des Royaumes Oubliés, est le jeu utilisant les règles d'AD&D le plus extraordinaire jamais développé jusqu'à présent !

- Affrontez des centaines de nouveaux monstres, des milliers de personnages non joueurs et plus de 130 nouveaux sorts dans ce monde insolite, d'une immensité et complexité sans précédent.
- Créez de nouveaux personnages ou bien importez-les de Baldur's Gate et Baldur's Gate : La Légende de l'Ile Perdue pour continuer l'épique saga.
- De nouvelles races de personnages vous attendent : Demi-Orque, Maitre des Animaux, Chasseur de Mort-Vivants et Assassin s'ajoutent à un choix immense de personnages.
- D'innombrables nouvelles armes et compétences AD&D (y compris le maniement d'armes à 2 mains) viendront s'ajouter aux possibilités de combat déjà infinies.
- Prise en charge de l'accélération matérielle 3D pour des effets visuels encore plus spectaculaires, résolution en 800 x 600 et mode plein écran.
- Amélioration du jeu en multi-joueurs pour une expérience de jeu unique et inoubliable ! Jusqu'à 6 joueurs en réseau LAN ou par Internet.

www.interplay.com/bgate2

BLACK ISLE













Jouable sur **P200, 64 Mo, P300,128 Mo, carte 3D** recommandé
Éditeur **EA Sports** Développeur **EA Sports**
Texte et voix **VF** Multijoueur **8 joueurs en hot seat**

LNF Manager

JEU DE GESTION DE CLUB DE FOOT POUR TOUS JOUEURS PC CD ROM

Parmi toutes ses simulations sportives, il manquait à EA Sports un jeu de management de club de foot. Sans être honteuse, son entrée dans ce domaine n'est pas fracassante. Erreur de jeunesse sans doute.

LNF Manager vous permet de prendre en main la destinée d'un club de football européen : grâce aux différentes licences contractées dans les différents pays (LNF veut dire Ligue nationale de football), il propose tous les clubs des deux divisions de huit pays européens (France, Allemagne, Angleterre, Écosse, Italie, Espagne, Pays-Bas et Belgique).

Ballon rime avec pognon

Comme dans Football Manager, vos responsabilités au sein du club s'étendront à la gestion du stade et de ses alentours : billetterie, rénovation des tribunes, édification de terrains d'entraînement, achat de bâches pour couvrir la pelouse l'hiver, etc.
La simulation des joueurs gère plus de caractéristiques, plus de polyvalence dans les postes possibles pour un joueur donné, et un éditeur tactique assez riche, permettant un choix varié de formations complété par la possibilité de donner des instructions individuelles. Hélas, tout ce bon matériau est entaché de quelques défauts pénibles. Mais avant de continuer, je voudrais condamner à mort (par yahourtolapidation) le graphiste : soit son papa est opticien en manque de clientèle, soit il est lui-même daltonien. Toujours est-il qu'il a eu l'idée géniale de mettre toutes les données en caractères blancs sur fond bleu ciel. Peine de mort, donc.
Les outils mis à la disposition du joueur pour gérer et composer l'équipe de ses rêves sont lacunaires : pas moyen d'effectuer des comparaisons pratiques entre deux joueurs ; pas moyen d'afficher en même temps la disposition de l'équipe et les caractéristiques des joueurs ; pas moyen enfin (et c'est à peine croyable) d'enregistrer plusieurs formations tactiques personnalisées.



On pourra moderniser le stade ou construire de nouvelles installations afin d'améliorer l'accueil des visiteurs.



Mon mollet 3D dans ta face

S'il y a un domaine dans lequel les managers de foot ont fait des progrès fantastiques, c'est bien celui de la visualisation des matches. Elle est ici en 3D accélérée tout plein, pas forcément très très jolie, quelquefois agaçante (impossible de zapper les animations, jamais de prolongations, etc.) mais extrêmement crédible : on assiste à de réelles actions de football. Hélas, l'action tactique pendant un match est rendue difficile par un défaut stupide : l'impossibilité de voir une représentation de son équipe, qui rend tout changement de formation d'autant plus délicat qu'on ne peut pas demander aux joueurs de permuter leurs positions. Mais ce qui pêche surtout, c'est l'après match : à part la note de chaque joueur sur 10, l'entraîneur n'a aucune statistique permettant d'évaluer dans le détail la pertinence de ses choix. C'est pour le coup une lacune difficile à avaler, qui handicape trop sérieusement LNF Manager par rapport à ses concurrents.

Ivan



En plein match, pas moyen de voir la formation de son équipe pour effectuer des changements ou ajustements. Une aberration.



Les caractères blancs sur fond bleu ciel : décidément une excellente idée quand on veut du mal à quelqu'un.

En Deux Mots

Un jeu agréable graphiquement, plein de bonne volonté en matière de possibilités (excellente visualisation des matches, gestion du stade et des installations, etc.), mais qui souffre de graves lacunes d'interface. Les forcenés de la simulation le trouveront trop léger par rapport à L'Entraîneur 3. Les autres préféreront sans doute Guy Roux Manager 2000.

+ Excellente simulation des matches
+ Gestion du stade et des équipements
− Aucune statistique d'évaluation d'après match
− Beaucoup de petits et gros manques agaçants







Notoriété, prestige, argent, négociation, villa sur la Côte, dents blanches, femmes, soirées mondaines, femmes, argent et femmes, autant de choses qui différencient la vie d'un directeur d'écurie de F1 de celle d'un équarrisseur à Roubaix. C'est vrai qu'il n'y a pas de sot métier, mais quand même. Avouez qu'il y a de quoi en vomir de jalousie. Hein, Casque. Mais ne vous inquiétez pas, vous allez bientôt prendre votre revanche sur la vie en endossant la profession de winner. À vous de prendre en main la destinée d'une écurie de la saison 1999, et de remplir les objectifs que vos patrons vous fixeront. Suivant votre employeur, il s'agira aussi bien de remporter le Championnat du monde des pilotes et des constructeurs (si vous signez chez McLaren), que de finir dans les neuf premiers du Championnat des constructeurs (si vous dirigez Prost Grand Prix). Oui, il ne va pas falloir chômer, surtout chez Prost (hin, hin…). Comme tout n'est qu'une histoire de gros sous, de femmes, de soirées mondaines, de coc…bon ok j'arrête, vous devez veiller à équilibrer votre budget pour mener de front recrutement, marketing, recherche et production. Vous êtes aidé en cela par divers directeurs, tous plus ou moins compétents, à qui vous attribuerez des sous-fifres pour travailler. Toute cette partie administrative se déroule par l'intermédiaire de mails, un système qui s'avère bien plus convivial que celui utilisé par GPW. C'est d'ailleurs le facteur qui différencie radicalement F1 Manager de son rival : l'accessibilité. Car autant GPW s'avère plus complet, plus poussé dans les options de « management » disponibles, autant F1 Manager est bien plus facile à prendre en main, et par là même plus plaisant pour les gens normalement constitués. J'ai notamment apprécié la séance de dépose des sticks publicitaires sur les voitures et les pilotes. C'est tout con, mais moi ça m'amuse.



À vous de prendre en compte les remarques du pilote et du directeur technique pour régler la voiture.



Multijoueur
Modem Direct oui

Jouable sur **P200, Carte 3D**
Éditeur **EA Sports**
Developpeur **Intelligent Games GB**
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **1**

F1 Manager

Gestion d'écuries de F1 pour amateurs du genre - PC CD-Rom



Alors que cela est courant chez les footeux, les formuleux ne croulent pas vraiment sous les softs de gestion traitant de leur passion. En fait, avec le Grand Prix World de le Micropose, le F1 Manager de l'EA Sports est à ma connaissance le second du genre sur PC.

Bienvenue à la 3D

Alors que, pour la phase « course », GPW esquissait déjà la tendance (en alliant une représentation bitmap des circuits à des voitures 3D), F1 Manager saute le pas et propose cette fois un moteur entièrement 3D. Bon, ne vous attendez quand même pas à quelque chose de fabuleux, mais l'effort est tout de même louable. Là encore, l'ergonomie est de la partie, et la navigation entre les divers écrans de réglage des voitures, de gestion des pilotes (quatre ordres possibles : ralentir, maintenir la position, pousser, tout risquer), et d'écran de télé s'annonce très simple. Mais excepté la bonne surprise de la 3D, la phase « course » est grevée par quelques défauts, pas vitaux, mais néanmoins présents. Les collisions illogiques entre concurrents, liées à des algorithmes de pathfinder pas très fins, seront monnaie courante, genre une voiture rentrant dans les stands qui se fait percuter par une autre continuant la course, juste parce qu'elles utilisent la même trajectoire. Autre truc frustrant : dès qu'un pilote fait une erreur, comme un tête-à-queue ou une sortie de piste, il abandonne automatiquement (il pourrait essayer de repartir…). Il est également arrivé que des voitures passent carrément l'une à travers l'autre, comme si elles étaient invisibles. Mais il n'empêche que l'on se prend au jeu du directeur de course-metteur au point-négociateur, et que là où l'austérité et la profondeur de GPW en ont rebuté plus d'un, la convivialité et l'esthétisme de F1 Manager séduiront un public assez large. C'est pourquoi les deux softs se prennent la même note : en pesant le pour et le contre, ils se valent vraiment. À vous de voir si vous êtes plutôt du genre « Excel » ou « Picture It ! ». Ah juste un dernier truc : JL Moncet assurera les commentaires, mais la bêta de test ne les intégrait pas encore… Ça sera la surprise.

Fish Bone

Suivez le déroulement des courses sur des écrans 3D, tout en donnant des ordres au pilote.



En Deux Mots

Un bon jeu de gestion de Formule 1, certes moins complexe que Grand Prix World, mais bien plus séduisant et plaisant pour le joueur moyen. Le choix sera question de sensibilité.

+ L'ergonomie
+ L'esthétisme
- Un moteur d'I.A. un peu faible durant les courses
- Quelques bugs graphiques et sonores
- Les temps de chargement

68 TECHN | 71 DESIGN | 88 INTÉRÊT



Même avec une douzaine de karts à l'écran, pas de ralentissements notables.

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, le karting n'est pas qu'un loisir pour cadres démotivés. Vous savez, ces hordes de salariés que le directeur du personnel envoie sur une piste de kart indoor afin qu'ils se prennent pour des dieux du pilotage, le temps d'un après-midi. Et qu'ils reviennent dans leurs bureaux pleins de confiance en eux, prêts à se faire exploiter et exploiter d'autres avec le sourire. Non, le kart est aussi un sport extrêmement sérieux et exigeant, la majorité des grands pilotes de Formule 1 ont d'ailleurs fait leurs premières armes sur ces petits bolides. C'est ce type de karting, le vrai karting avec de vrais pilotes dedans, que propose de simuler René Arnoux Karting.

René Arnoux KARTING

SIMULATION DE KARTING POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM

Oh, les beaux circuits !

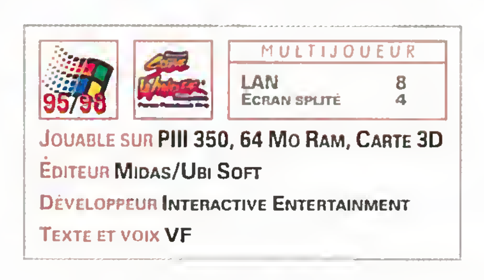
J'avoue avoir eu un petit a priori négatif sur ce jeu. Je ne sais pas, c'est sans doute la longue lignée de simus de kart de daube qui l'ont précédé qui m'ont fait craindre un jeu moyen. Au premier tour de piste, tous mes soucis se sont envolés comme la bécasse après le coup de feu du chasseur alcoolique.

La première bonne impression vient de la réalisation. Techniquement, le jeu est irréprochable. Pas extraordinaire, juste très réussi, avec une belle 3D bien fluide qui porte loin (jusqu'à 900 mètres) et un clipping qui sait se faire discret. Comme vous pouvez le voir sur les photos d'écran, la modélisation des karts est impeccable. Les circuits sont encore plus réussis. Tous issus de la réalité, ils sont modélisés et texturés dans leurs moindres détails : dénivellations, vibreurs, objets et bâtiments, rien ne manque, et le tout participe fortement à l'immersion.

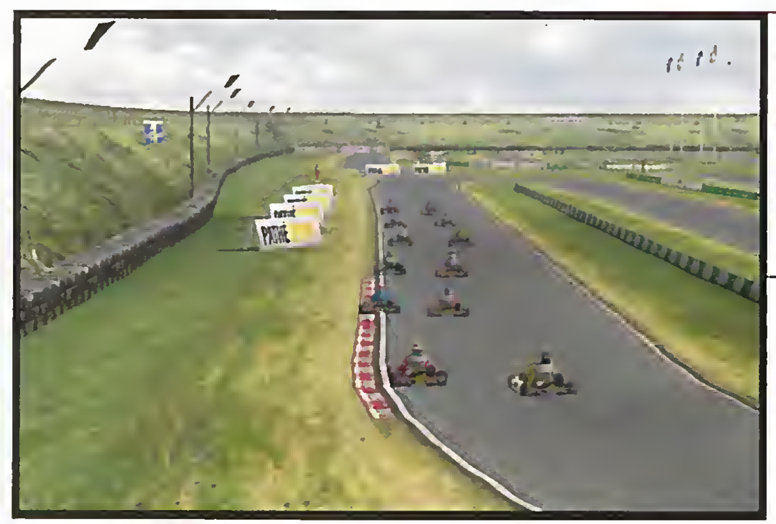
Avec un bon équipement, la sensation d'immersion est d'ailleurs une des premières choses que l'on éprouve lorsqu'on joue à René Arnoux Karting. Nanti d'un volant Force Feedback et de bonnes enceintes Surround,



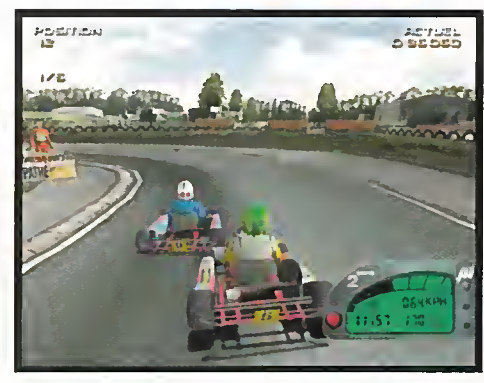
Les passionnés de courses ont de quoi épancher leur soif de vitesse ce mois-ci : en même temps que le très attendu Grand Prix 3, la première vraie simulation de karting réussie débarque sur nos PC.







La profondeur du champ de vision peut flirter avec le kilomètre.



Lors des chocs violents, les roues du kart peuvent décoller, mais elles restent plaquées au sol dans les virages, quelle que soit la force centrifuge.

on se croit vraiment dans le baquet, on ressent les chocs, les vibrations de la piste, on entend les concurrents qui poussent dans le dos, c'est un vrai bonheur. Lancé à parfois plus de 120 km/h et assis à 20 centimètres du sol, on bénéficie en plus d'une impression de vitesse excellente.

Oh, le beau pignon !

René Arnoux Karting dispose de deux modes de jeu. Évidemment, on laissera de côté le mode arcade pour se concentrer sur ce qui fait vraiment l'intérêt d'une simulation : le mode simulation, justement. Il permet notamment d'avoir accès aux réglages de l'engin avant chaque course : le nombre de dents du pignon et de la couronne, qui déterminent l'accélération et la vitesse de pointe, les parallélismes et la rigidité du châssis, la position du siège pour modifier l'équilibre et la traction du kart, et enfin la pression des pneus. Trois classes de karts sont disponibles : les TKM, les ICA et les Formule A. Si les TKM sont assez tolérants car peu rapides (90 km/h en pointe), aucune erreur ne vous sera pardonnée sur un Formule A (0 à 100 km/h en 4 secondes...) et il faudra trajecter au micro-poil pour ne pas surfer sur les gravillons à chaque courbe. Plusieurs paramètres de réalisme peuvent faciliter ou compliquer le pilotage. Ainsi, la prise en compte de l'usure des pneus oblige à ménager les pneumatiques en évitant les séjours hors-piste prolongés. La gestion des dégâts dégrade la direction et la stabilité du kart, après un choc. Le risque de surchauffe du moteur oblige à boucher régulièrement l'entrée d'air pour réguler la température qui, si elle dépasse les 170°, affectera les performances du kart. Enfin, dernier paramètre de réalisme, on peut choisir d'activer la météo aléatoire pour découvrir les joies du tête-à-queue sur piste détrempée.

Taquinons la chicane

Les classiques aides au pilotage sont bien sûr de la partie : le jeu peut afficher la trajectoire idéale, effectuer lui-même le freinage ou même carrément piloter le kart à votre place. Pratique pour mémoriser les trajectoires. Dans les premières heures, ces aides s'avèrent bien utiles car il faut avouer que le jeu nécessite une petite prise en main avant de pouvoir exploser les temps au tour. Je le revois encore, le père Fishbone, en mode « Tu vas voir petit, moi je vais t'apprendre la vie », qui zigzaguait pathétiquement à 60 à l'heure pour éviter le déshonneur d'une sortie de piste... Après deux ou trois heures de pratique durant lesquelles on suit une courbe de progression très régulière, on commence à taquiner les chicanes avec agressivité. On peut alors quitter le mode entraînement pour se lancer dans une course unique sur un des dix circuits du jeu, ou bien carrément pour le championnat complet. Là, on découvre que l'Intelligence Artificielle des pilotes adverses est tout à fait satisfaisante, avec un large éventail de comportements : ils peuvent être agressifs, prudents, parfois très bons, mais sans avoir l'insolence d'être parfaits car il leur arrive de faire des erreurs de trajectoire ou des freinages trop justes.



La pluie n'est pas rendue de façon renversante, mais bon, ça reste tout à fait correct.



Deux vues sont disponibles : une vue extérieure et, comme ici, une vue subjective très bien réalisée.

Ouaip, pas facile d'appuyer sur la touche pour faire un screenshot en pilotant correctement..

En Deux Mots

LA MEILLEURE SIMU DE KARTING À CE JOUR. LES FANS DE SIMULATIONS AURAIENT TORT DE PASSER À CÔTÉ.

- + Bonne réalisation technique
- + Contrôles impeccables
- + Un aspect simulation réussi
- − Les roues ne quittent pas le sol
- − Tenue de route un peu surestimée

85	75	83
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

La meilleure

Certes, le jeu n'est pas exempt de défauts. Comme le faisait remarquer Fishbone, lors de la preview du jeu, les karts ne peuvent pas décoller leurs roues (sauf lors des chocs). On pourra aussi leur reprocher une tenue de route étonnamment bonne (bien qu'une accélération trop optimiste en pleine courbe vous envoie tout de même dans le décor). Toutefois, ces deux légères entorses au réalisme n'entament en rien le plaisir de jeu. Au final, après une bonne douzaine d'heures passées à tartiner comme un porc (Capt'ain Ta Race) au volant des différents engins, j'avoue que je me suis vraiment bien amusé. Grâce à la qualité de sa réalisation et à la finesse du pilotage, on éprouve nettement du plaisir à conduire ces petites bombes, à optimiser les trajectoires, à se manger du vibreur ou du gazon. Il n'y a pas de doute, René Arnoux Karting gagne haut la main le titre de meilleure simulation de kart que vous puissiez trouver à ce jour.

Ackboo

Où peut-on encore trouver, de nos jours, des extraterrestres acnéiques, des pyjamas et des vaisseaux spatiaux ? Le tout pêle-mêle et en 3D ? Dans Star Trek : Elite Force, pardi. La bonne surprise d'Activision.





Star Trek Voyager Elite Force

ACTION/AVENTURE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

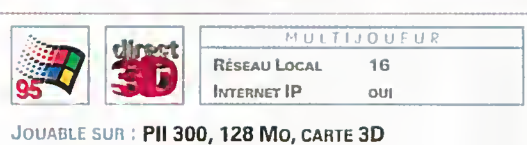




Star Trek Voyager : Elite Force est un bon jeu. Oui, c'est un peu abrupt comme entrée en matière. Ça casse le suspense, forcément. Et puis, « Star Trek » et « bon jeu » dans la même phrase, ça fait pas très réaliste, vu que depuis dix ans, la licence Paramount nous aura surtout ramené des tonnes de daubasses (à part peut-être quelques jeux d'aventure sur Amiga qui auront laissé des souvenirs pixélisés et humides aux plus vieux d'entre nous). C'est pourtant bel et bien la réalité. Elite Force est tout ce qu'il y a de plus jouable, impressionnant techniquement, voire bandulatoire pour les éventuels trekkies qui nous lisent. Pour essayer de résumer, on pourrait dire qu'Elite Force est à Star Trek ce qu'a été Jedi Knight à Star Wars. Ouaip les amis, un jeu qui fait honneur à l'univers de référence. Et ça court pas les rues.

Un soft accueillant

J'ai bien aimé le début. Après un coup d'œil sur le parcours d'entraînement qui permet de se familiariser avec l'interface (pour les éventuels extraterrestres qui n'auraient jamais joué à un shoot), et un détour par les options pour tout pousser au taquet, on se retrouve propulsé en plein territoire Borg. Ces drôles de bestiaux, qui n'ont de suédois que le nom, sortent un à un de leurs boîtes de Vazi Waza pour nous coller la pression. Faut les voir avancer en titubant avec leurs membres cybernétiques, leurs petits yeux mesquins prolongés par une visée laser, et leurs voix sépulcrales genre Mourousi qui revient d'entre les morts. Chaude ambiance qui laisse présager de ce qui va suivre. Ah mais laissez tomber les Borgs. À la limite, mon contrôleur des impôts m'a davantage filé les boules. Ce qui tue, dans cette



MULTIJOUEUR	
Réseau local	16
Internet IP	oui

Jouable sur : PII 300, 128 Mo, carte 3D
Éditeur : Activision
Développeur : Raven Software États-Unis
Textes en VF, voix en VO



Un film dont vous **êtes** le héros. **Ça vous** fait penser **à quelque** chose ?



Seven of Nine (Jerry Ryan), spécialiste du double obus à bord de Voyager. Mmmh ...

première prise de contact, c'est le graphisme, là, à l'écran. Non pas que ce soit beau. C'EST beau - mais on n'en attendait pas moins d'un jeu basé sur le moteur de Quake 3. Nan, nan, ce qui fait plaisir à voir, c'est la retranscription ultra-précise et fidèle du monde de la série « Voyager ». Le moindre petit costume (on dit « pyjama » en langage trekkien), chaque texture du décor, les petits « bli bli ! » dans les haut-parleurs suintent le plus pur Star Trek authentique par tous les pores. Beau boulot. Les Borgs ont la particularité d'adapter leur armure à la nature de vos attaques. Ce qui fait qu'au bout d'un moment, une arme n'a plus aucun effet sur eux. Mais sorti de ça, ils ne sont pas bien dur à liquider.
Et en terminant ce premier niveau du jeu, on se dit : ouais Elite Force est sympa mais que voilà, encore un Quake-like de plus... Vouz ! la lumière se rallume, je me retrouve dans une pièce aux murs quadrillés : l'holodeck. En fait, ce petit run de départ n'était qu'une mission en simulateur. Hop ! une cinématique se met en branle, de la musique symphonique s'épanche dans les enceintes pendant que se lance le générique original de « Voyager ». Le jeu démarre. Et c'est un véritable film qui va vous promener de rebondissement en rebondissement. Alors là je dis : c'est la grande classe.

Immersion totale

Un film dont vous êtes le héros. Ça vous fait penser à quelque chose ? Houla ! comme vous y allez. Ça serait un peu osé de comparer Elite Force à Half-Life. Je doute qu'il connaisse une carrière aussi prestigieuse. Pourtant, on sent bien que l'équipe de Raven Software (de Shadow Caster à Heretic II) a pas mal puisé son inspiration dans le gameplay du gros carton de Valve. Du coup, Ermite Force ne se résume pas uniquement à un simple shoot. Nos p'tits gars designers de niveaux se sont bien retroussé les manches pour nous offrir des situations diverses et variées. Et pour une fois, l'expérience du joueur ne se limitera pas à s'enfiler des légions de monstres dans des corridors, en cherchant la porte qui s'ouvre avec la clef rouge. Elite Force est quand même loin d'être un jeu d'aventure. Ni même un jeu de rôle. L'absence d'un inventaire est là pour nous en convaincre. Mais on n'est pas passés très loin.
Sur votre pyjama en téflon irisé, il y a un petit insigne doré sur lequel on peut lire « Enseigne Munro ». C'est que vous faites partie de la Force d'Elite de Voyager, rompue aux missions à risques. Vous opérez sur l'USS Voyager qui, il est bon de le rappeler, est paumé à quelque 70 000 années-lumière de la Terre. Son équipage, sur le chemin du retour, en profite pour explorer les confins de la galaxie et taper le bout de gras avec tout ce que le coin compte de civilisations inconnues. Une sorte d'hommage à la série originelle de Gene Roddenberry. Voilà pour le background. Sinon, Elite Force se présente comme un épisode inédit dont vous serez acteur/réalisateur et dont chacun des 47 sous-niveaux serait une scène du synopsis. Hmm, comme c'est plaisant ces métaphores cinématographiques ! Là où je veux en venir, c'est que vous avez une certaine liberté pour évoluer d'une scène à l'autre, même si le scénario global est là pour vous guider par sa grande rigidité. Par exemple, vous ne pourrez ouvrir que les portes qui servent à progresser dans un niveau. Dans le vaisseau, le turbo-lift mène automatiquement à l'étage où l'on vous attend. En vous baladant dans les travées, vous croiserez des membres d'équipage que vous pourrez apostropher avec la touche



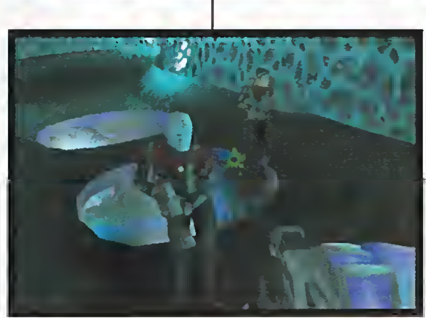




J'aurais bien aimé découper une ouverture avec le phaser, mais ça marche pas.

Action. Mais ils vous répondront toujours par une vague connerie. Si on met de côté ces petites limitations, les missions d'Elite Force sont quand même bien tripantes. On ira explorer une sorte de cimetière de vaisseaux spatiaux. On repoussera l'attaque de pirates sur Voyager. On prendra contact avec des formes de vie exotiques (après avoir assassiné la moitié du vaisseau, c'est ça la diplomatie ricaine). On fera des bonds de kangourou en basse gravité et plein d'autres trucs chouettes que je vous laisse découvrir. En plus d'accomplir les objectifs principaux de la mission, vous serez amené à venir en aide à vos coéquipiers, à réparer des fuites de gaz, à éviter l'explosion de cœurs nucléaires, et autres tâches domestiques que vous, Enseigne Munro, avez habitude de traiter avec brio et en toute modestie.





On aura parfois à affronter des big boss de fin de niveau. Eh oui, Raven ne se refait pas.

Espâââce, frontière de l'infini

Lors de vos tribulations, vous allez en visiter des coins chelous. Pour les fans, l'immersion sera totale puisqu'on retrouve tous les lieux célèbres de la série « Voyager ». Ça inclut le vaisseau Voyager lui-même avec ses quartiers médicaux, sa salle de téléportation et bien sûr son poste de commandement. Mais aussi l'intérieur de vaisseaux Klingons, des vaisseaux de l'« Univers Miroir » et les fameux cubes Borgs. Étonnamment, quand on pousse les options graphiques à fond, le graphisme des séquences de jeu est aussi détaillé que les scènes cinématiques (la célèbre Loi de Moulinex prend un coup dans l'aile). Même souci du détail pour les personnages qui possèdent des mimiques faciales différentes et bougent les lèvres en parlant (un peu vite parfois, mais bon). Du coup, l'intégration des scènes intermédiaires se fait tout en douceur. Tant qu'on parle des persos, les voix utilisées sont celles des acteurs de la série. Bonne nouvelle, Elite Force sortira avec les voix en anglais, et la possibilité d'afficher les sous-titres en français. Génial ! aucune chance que le doublage ne vienne nous pourrir les dialogues originaux, qui sont de très bonne qualité.

Le scripting très évolué donne l'impression d'assister à un film.







Plein de bestioles rigolotes qui font penser à Half-Life.

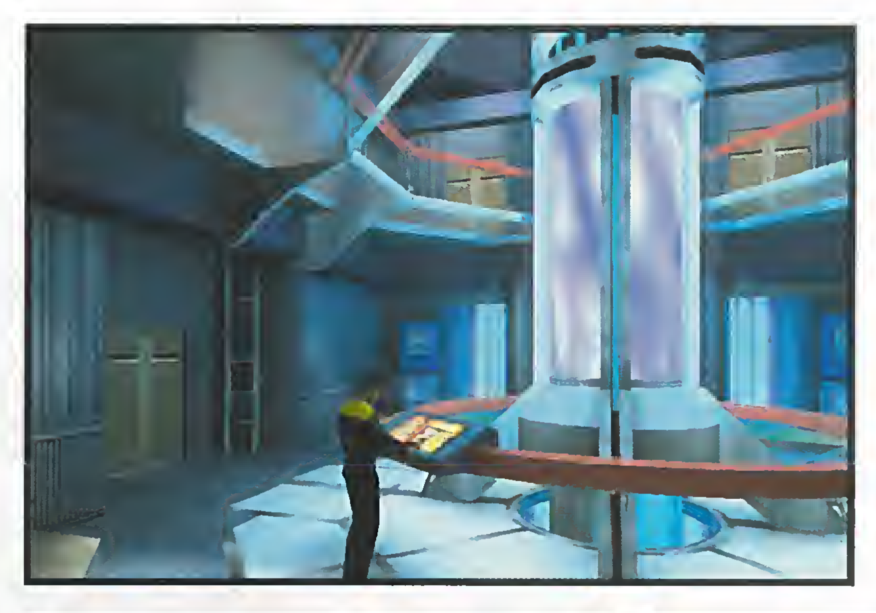


Tout est fait pour que le fan de base ait l'impression d'avoir pénétré à l'intérieur de son univers favori. Les persos ressemblent de façon étonnante aux acteurs de la série. On peut se rendre dans l'Holodeck pour s'entraîner au maniement des armes dans un décor de western de pacotille. On trouvera même des occasions débiles de prendre sa revanche contre la rigidité du scénario. Quand on tire plusieurs fois sur un membre d'équipage, les officiers ont vite fait de répliquer. Alors ce sont des situations grotesques où l'on s'amuse à flinguer un blaireau avant de se barrer en douce par le turbo-lift. Pfff… Car il faudra bien se résigner : l'essentiel d'Elite Force consiste à dégommer des ennemis (sauf le niveau des scavengers où l'on pourra se la jouer furtif). Quand il y a une action spécifique à effectuer, cela se résume souvent à trouver le bon terminal et presser la touche Action. Bon, il y a bien par moments quelques petits raisonnements logiques

ou des passages à trouver, mais pas de quoi dérouter un Klingon enrhumé. Vous prendrez certes quelques décisions, mais toutes vos actions déboucheront toujours sur le même dénouement. Bref, le scénario est linéaire, sans embranchements multiples. C'est dû au système de scripts qui permet d'assister à des scènes très bien réalisées mais bride forcément la liberté laissée au joueur pour interagir avec le monde.
Ces scripts sont encore plus évolués que ceux de Half-Life. On a vraiment l'impression d'assister à un film. En revanche, côté I.A., les programmeux de Raven n'ont pas atteint le niveau de Valve.
Les ennemis n'ont pas l'intelligence des Marines de Half-Life. Pas question de les voir tourner derrière une caisse pour vous attaquer dans le dos.

Il est où Spock ?

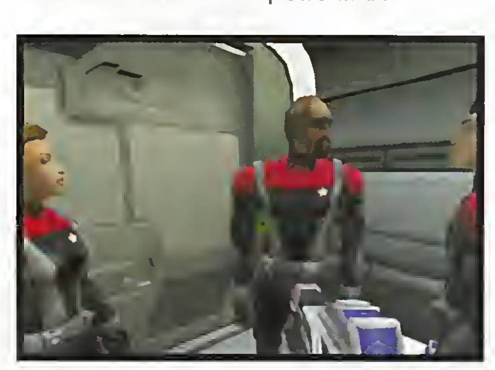
Côté interface, le quaker impénitent devrait retrouver ses petits et la batterie de contrôles habituels. On peut grimper aux échelles, sauter, marcher accroupi pour passer dans les fameux tubes de Jeffries, se déplacer latéralement pour éviter les tirs adverses... Pour les armes, on dispose d'un deuxième tir généralement plus puissant mais gourmand en munitions (le phaser de base se recharge automatiquement). À noter que chaque arme offre un zoom à la molette pour viser à distance, dans la plus pure tradition des snipers serbes.
Pour refaire le plein, on trouvera un peu partout des distributeurs de vie et d'énergie de charge pour les armes. Ce qui est pas super réaliste quand même. Il aurait été nettement plus intéressant d'intégrer à l'équipe un officier médical qu'il aurait fallu protéger. Tous ces distributeurs de vie disséminés comme par enchantement dans chaque coin des vaisseaux aliens, ça casse un peu l'ambiance. Mais bon, on est bien content de tomber dessus en plein combat.

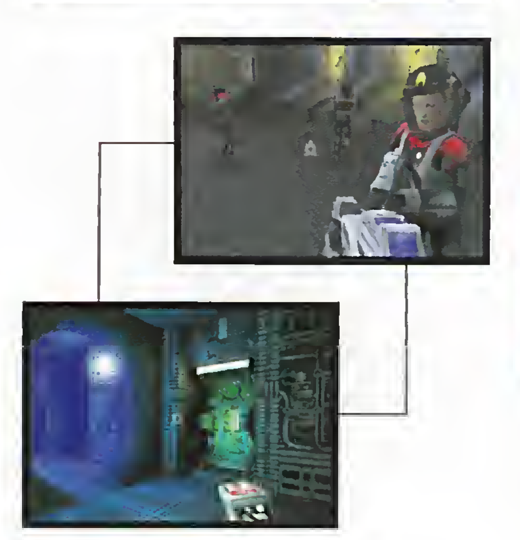






On pourra consulter une fiche de renseignements pour tous les membres d'équipage du Voyager.





Pour ceux qui termineront l'aventure solo en deux temps, trois mouvements (plusieurs niveaux de difficulté possibles), Raven a préparé de quoi prolonger le plaisir avec l'Holomatch. L'Holomatch, c'est le mode multijoueur d'Elite Force. Et il est plutôt fourni. Il y a trois modes : un deathmatch classique, une capture du drapeau et un mode en équipe. Comme c'était le cas avec Jedi Knight, on pourra taper dans une vaste bibliothèque de persos génériques pour se donner une apparence sur mesure. Tous les membres d'équipage du Voyager sont accessibles, ainsi que des romuliens, Gowron ou la reine Borg. Le choix des cartes n'est pas dégeu non plus, avec des décors variés allant de la base spatiale au réduit Klingon le plus sordide.
Pour conclure, il me reste à vous causer de la configuration. J'ai testé Elite Force sur un PIII 500 avec une TNT2. En 1024x768 en 32 bits, avec tous les détails à fond, c'est très jouable mais pas complètement fluide. Ce qui devient plus problématique en réseau. On sent que Raven a poussé le moteur de Quake 3 et qu'avec la masse de détails et d'effets graphiques, le framerate prend un coup dans les gencives. Bah, c'est pas la catastrophe non plus. On peut baisser quelques options, et pour ceux qui ont des machines de course, c'est tout bénéf'.

ianSolo

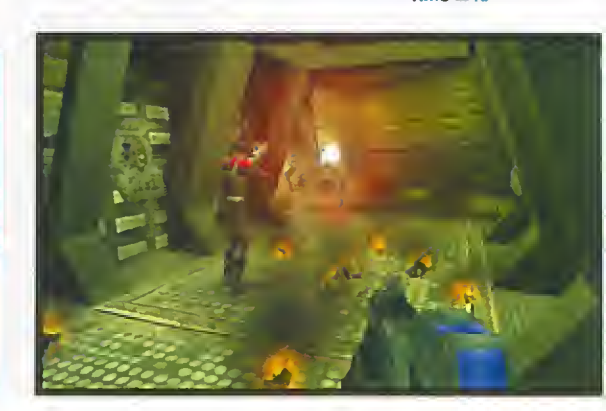
En Deux Mots

Si vous aimez l'action et les pyjamas, nous ne saurions que trop vous conseiller de jouer à Elite Force. Le graphisme est un pur bonheur et la fidélité à l'univers va ravir les trekkies. Dommage que ça ne soit pas un vrai jeu d'aventure. Pour bénéficier des plus hautes résolutions, prévoyez aussi une bonne config. En tout cas, Raven et Activision nous ont bien bluffés.

- + Retranscription photo-réaliste de l'univers de « Voyager »
- + Graphisme chatoyant
- + Variété des situations
- + Voix en anglais sous-titrées
- − Plus axé shoot que aventure
- − Nécessite une grosse config pour être fluide
- − Quelques problèmes de scripts

90 TECHN | 91 DESIGN | 88 INTÉRÊT







MULTIJOUEUR	
Réseau Local	6
Modem Direct	OUI
Internet Serveur	6

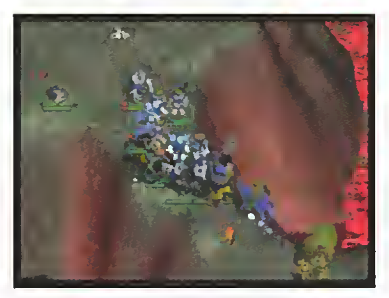
Jouable sur PII 300, 64 Mo Ram
Éditeur SSI Développeur SSI États-Unis
Texte et voix VF Nbre de joueurs 6

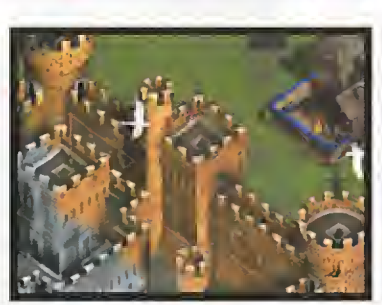
Warlords
STRATÉGIE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM
BATTLECRY

Warlords, quatrième génération : le concept évolue en intégrant des nouveautés toujours tournées vers le jeu de rôle.



Pour ce nouvel épisode de la série, Warlords a remis ses principes au goût du jour. Le jeu de plateau s'est simplifié, pour proposer des scénarii uniquement stratégiques où les affrontements se déroulent en temps réel.
Alors, fini la complexité d'un bon petit Warlords avec ses échanges et ses prises de villes fortifiées ? Pas vraiment. Car si une partie des options du passé a disparu, le rôle du héros s'est amplifié, pour offrir une plus grande part aux éléments JdR. L'ensemble n'offre pas un résultat aussi complexe qu'auparavant, mais il vous laisse gérer de délicats paramètres essentiels à la progression.





Seul votre héros accède aux sorts de la bibliothèque. Les mages possèdent, eux, juste deux sorts en plus de ceux qu'ils utilisent généralement au combat.



Le héros, bout à bout

Les héros avaient, dans les anciens épisodes, des rôles indispensables : ils conduisaient vos armées et possédaient de nombreuses facultés. Ce dernier volet a conservé leur rôle prépondérant mais en limitant leur nombre : vous n'en possédez qu'un, et sa mort rimera souvent avec fin de partie.
Ses caractéristiques le rendent fondamental pour l'accomplissement des missions, car lui seul permet d'acquérir des revenus en convertissant les ressources autour de lui et en acquérant des bonus. Outre sa capacité de conversion, il influence aussi les troupes. Il possède une aura de commandement qui va les motiver, et même leur permettre de créer plus de dommages aux unités adverses. Grâce à sa résistance aux influences néfastes des ennemis, il les protègera même de la terreur que peut provoquer un géant. C'est un petit gars costaud mais qui risque de ne pas peser lourd face aux héros des autres camps si vous ne menez pas bien votre barque.
À chaque fin de mission, un certain nombre de points d'expérience vous sont accordés, en récompense de vos résultats et de vos actions d'éclat. Les premiers niveaux vous donnent l'occasion de choisir votre métier (guerrier, mage, vagabond ou prêtre) et votre caractéristique principale, comme alchimiste ou nécromancien. Ensuite, les points reçus vous permettent de faire progresser certaines facultés. Vous désirez vous spécialiser dans les sorts de feu ? Eh bien, pour améliorer votre pyromanie, il suffit de choisir le skill correspondant et de le faire monter petit à petit en apprenant des sorts de cette catégorie et en améliorant vos chances de jet.
Mais attention à ce petit jeu, car les trente-six cartes proposées ne laissent pas le temps d'ajouter autant de cordes que ça à votre arc. Comment savoir en effet ce dont vous aurez besoin par la suite ?

Il faut savoir filouter pour se débarrasser d'un trop grand nombre d'ennemis, quand vous n'êtes pas en force. Créer des diablotins peut être un excellent moyen pour limiter ses pertes.



Vous avez dit batailles ?

Composer avec un héros aux nombreuses qualités, certes, mais avec tout autant de points faibles, et le faire progresser comme dans un JdR, vous attache plus sûrement qu'une laisse à un jeu de stratégie qui ne se démarquerait que trop peu de ses pareils. Il ne faut pas rêver : les missions sont basiques, tout comme les quêtes proposées.
Dans le premier type de cartes, on vous indique les objectifs à remplir avec vos troupes de départ, sans structure pour vous appuyer. Vous débutez avec un nombre limité d'unités, souvent pêchées dans votre garde personnelle ; un réservoir de troupes issues de vos combats précédents, dont la quantité est fonction de votre pouvoir de commandement. Là, vous devez vous débrouiller pour atteindre le piton de la mort, éliminer au passage le camp de revenants dans la forêt, et protéger le vieux sage pour le ramener dans la belle cité de votre commandant en chef qui se tourne les pouces. Vous vous sentez un peu léger au niveau troupes ? Allons, ne paniquez pas : le manque d'originalité de la campagne n'empêche pas quelques heureuses surprises. Si vous fouillez bien la carte en évitant les orcs écumants et les liches haineux, vous pourrez découvrir des anneaux de champignons : ils ne se mangent pas mais servent de cercle de sorcière dans lesquels, au passage de votre héros, des créatures apparaissent pour se joindre à vous. Vous voilà sauvé, et si vous passez à côté de quelque autre structure de ce genre, vous n'aurez plus à avoir peur d'affronter toutes les bêtes poilues ou velues prêtes à vous trucider. Pour un soutien plus permanent, la meilleure solution consiste à chercher les coffres et les chapelles : les uns renferment des objets qui augmentent vos attributs, tandis que les autres vous proposent des quêtes avec cadeau à la clé. Elles sont loin d'atteindre des sommets d'intérêt, mais ont le mérite de vous enrichir en chevaliers dragons surpuissants ou en armure de vie. Le second type de cartes propose les mêmes bonus que le premier, mais en vous permettant de développer votre palais et bâtiments attenants, pour acquérir des troupes fraîches : posséder des ressources devient indispensable. Les affrontements consistent alors à détruire ou à convertir les structures adverses, tout en résistant aux attaques. L'ennemi ne se montre guère intelligent : il reste sur la défensive en élevant un nombre invraisemblable de tours, et lance régulièrement des troupes sur votre camp, tandis que son héros récupère vos mines. Les stratégies d'attaque se répètent malheureusement trop souvent ; on les devine sans peine, après quelques niveaux.



Le dragon revient cher en temps et en ressources, mais quelle efficacité ! Après son passage, plus rien ne survit.



La baliste est l'une des unités les plus redoutables, si vous décidez de vous la jouer Fort Alamo : elle tire loin et reste en dehors de la vision des tours.





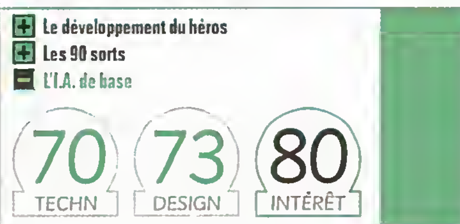


Les quatre-vingt dix sorts ne seront pas tous exploitables en mode solo par manque de point d'XP, mais gageons qu'un héros développé en réseau pourra en acquérir une bonne palette.

En Deux Mots

Bien que l'I.A. ne se montre guère complexe, l'ajout d'un héros avec de nombreuses caractéristiques évolutives permet d'aborder les missions de manières diverses. On n'est pas devant un produit super brillant, mais ces éléments JdR lui donnent un bon punch qui s'apprécie sans limitation.

- + Le développement du héros
- + Les 90 sorts
- − L'I.A. de base



Appréciable mais pas aveuglant

Le graphisme reste dans la tradition des Warlords : en 2D, certes, mais toujours aussi soigneux, avec un sens des proportions accentué. Les ogres et les trolls possèdent vraiment la taille de leur espèce. Les créatures s'animent avec, chacune, sa particularité, les vampires se transforment en chauves-souris et les liches lancent des flammes. Les sorts se jettent dans une multitude d'étincelles et il peut même pleuvoir ! Les combats avec des mages ressemblent fort à des feux d'artifice. On est loin de l'habituel décor figé des anciens volets de la série. En revanche, le design suit moins bien, il reste faiblard : les structures sont identiques quelles que soient les races, et l'on retrouve certaines unités quand on passe d'une espèce à l'autre, alors que quelques heures de plus de boulot auraient suffi pour avoir des bâtiments aux looks complètement différents. L'interface se centralise autour de votre personnage, ce qui permet de ne pas le perdre en route, mais elle admet peu de raccourcis clavier. Quant à la musique, elle n'est, certes, pas comparable à une suite de la Chevauchée des Walkyries, mais elle est audible, ce qui reste le principal. Le réseau permet d'utiliser la diplomatie, même si les échanges se limitent aux ressources. Son véritable apport se concentre surtout sur le héros, car il peut intervenir lors de chaque rencontre.
En cas de victoire, il obtiendra des points d'XP et continuera ainsi à évoluer jusqu'au stade final de gros balèze de la mort. Si les quelques cartes disponibles ne suffisent pas, l'éditeur vous en adjoindra de nouvelles.

kika



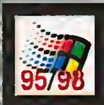
Grand Prix

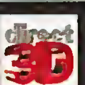


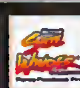
C'est un cauchemar. Cela fait deux jours que je me réveille avec l'air de « Bécassine, c'est ma cousine » dans la tête. Vous voyez l'angoisse ? Vingt ans que je n'ai pas entendu cette niaiserie, et il faut que ça m'arrive juste au moment où je dois écrire Grand Prix 3. Un sacré coup du sort, parce que maintenant, c'est plus fort que moi, je bloque. Note pour plus tard : « Attaquer Chantal en justice pour détournement d'intention de travailler par manipulation intellectuelle contre mon gré. » Bon, restons calme, et demandons-nous comment aurait fait Casque à ma place... Mmm... Ah je sais, bougez pas, je vais vomir et je reviens.









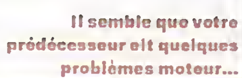


MULTIJOUEUR	
Réseau local	8
Modem direct	Oui
Internet serveur	Non
Internet IP	Non

Jouable sur PII 400, 64 Mo, Carte 3D
Éditeur Microprose
Développeur Microprose Angleterre
Textes et voix VF

Eh bien je ne sais pas pour Casque, mais pour moi, ça ne fonctionne pas du tout son truc. En plus, je me suis ruiné les pompes au passage. Berk, ça m'apprendra à utiliser des trucs de roux. Et comment je fais, moi, maintenant, avec cette cruche de Bécassine qui me pollue l'esprit ? Peut-être qu'en remplaçant « Grand Prix 3 » par ce prénom de canard, ça passerait... Attendez, j'essaie... hum hum (éclaircissement de voix...)... : « La voici donc, la fameuse Bécassine que tout le monde attend depuis des lustres. Moi aussi, je l'attends depuis longtemps, mais plutôt depuis mon canapé. C'est quand même beaucoup plus confortable... » Mouais, ça va, ça choque pas trop finalement. Ok, adjugé vendu, de toute façon, je n'ai plus le temps d'entamer une psychothérapie avant la remise du texte. En plus, avec tout ce stress, j'ai mon rythme cardiaque qui joue au yo-yo. Tiens, ça me rappelle une chanson... Argh non, il ne faut pas que j'y pense... non... non... il ne faut pas... Vite, méditons sur l'impact géopolitique de la chute du CAC40 dans l'industrie du moucheron à soie, avant qu'il ne soit trop tard... « Taaaaata Yo-yooooo, qu'est-ce qu'il y a sous ton grand chapeauuuu ! »... Et merde. Bon, bah ce n'est pas gagné mon histoire... Oui, je sais, pour une fois le hors sujet aura été court. Je ferai mieux la prochaine fois.







Il semble que votre prédécesseur eût quelques problèmes moteur...

Prise de contact

Nous voici donc en l'an 313 mégas après l'installation, et les cinq années d'attente sont sur le point de vivre leurs derniers instants. L'écran de présentation me confirme qu'il s'agit bien de « Bécassine by Geoff Crammond », au cas où l'humanité aurait oublié à qui l'on doit des titres comme « Revs » ou « Stunt Car ». Personnellement, malgré tout le respect auquel ce monsieur peut prétendre pour l'ensemble de son œuvre, cette mise en avant sent un peu trop fort le brain-storming marketing. Pour quelqu'un qui se la joue « rebelle » de la profession, il y a là un décalage gênant. Gageons que cela lui a été imposé par les commerciaux, ne serait-ce que par égard pour sa supposée modestie. Bon, c'est maintenant au tour de la vidéo de se lancer, et ma foi, on ne peut pas dire qu'elle soit bigrement originale. Même pas en images de synthèse, la bête. Une fois terminée, une routine de calibrage graphique prend le relais (afin d'adapter automatiquement les détails visuels à la puissance de votre machine). La corvée effectuée, nous voici enfin sur le menu principal. Apparemment, les cinq ans de développement n'ont pas beaucoup porté sur ce dernier, puisqu'on a l'irrésistible impression de se retrouver devant celui de Grand Prix 2. Old School, quand tu nous tiens. Le premier réflexe du testeur moyen consiste à aller faire un tour dans le menu d'affichage, afin de vérifier s'il n'y a pas une ou deux petites douceurs qui seraient susceptibles d'être activées. Dont acte. Apparemment, le moteur semble Ok pour le 1280x1024 sur mon PIII 500 TNT2 Ultra, avec une répartition « détails vs framerate » là encore réglée automatiquement. Eh bien, soit, laissons les choses ainsi, on verra bien ensuite si des modifications s'avèrent nécessaires. Bien évidemment, vous pouvez également configurer toutes les options à votre sauce, si vous le désirez. Passons maintenant à la validation du volant, un Microsoft Feedback pour l'occasion. A priori, ça ne devrait pas être trop compliqué : une case à cocher, tout au plus. Eh bien non, il va



Voici le genre de situation où l'I.A. est incapable de gérer correctement la situation. D'ailleurs, le processeur rend complètement la main, comme l'indique le pourcentage d'occupation.





Grand Prix 3 ou Grand Prix 2.5 ?

Conscient de l'importance que revêt Grand Prix 3 dans le cœur de tous ceux qui l'attendent impatiemment depuis cinq ans, voici la liste justifiant que la simulation de Geoff Crammond n'est pas la révolution tant attendue. Il n'empêche que le jeu reste néanmoins très plaisant en termes de pur gameplay, mais ses nombreux défauts ne peuvent que ternir l'aura édictée par ses prédécesseurs.

Les menus à la sauce Grand Prix 2, vieux, vieux, voire vieux.

Une reconnaissance et un calibrage des périphériques préhistoriques.

Châssis, ailerons et cockpits identiques pour toutes les voitures.

Le manque de détails des voitures ; modélisation et textures chiches (pas de disques de freins, textures des casques très moyennes, sponsors quelquefois flous).

L'Intelligence Artificielle, parfois totalement déficiente (voir texte).

Les gros impacts souvent sans conséquence sur la voiture.

Les sorties de route peu réalistes (on peut facilement faire du hors-piste)

Le manque de vues jouables (une seule interne, une seule externe, une pleine écran ; les autres ne sont pas viables pour le pilotage).

Le mode ralenti totalement obsolète, identique à celui de Grand Prix 2, à l'exception de la fonction de focalisation automatique sur les actions marquantes (pas de sauvegarde, pas de contrôle avant/arrière, durée du ralenti limitée à une vingtaine de secondes).

Pas de mode Ghost, pas de mode Carrière, pas de mode Scénario.

Des bugs d'affichage 3D ; collisions avec les éléments des circuits inexistantes (panneaux, commissaires).

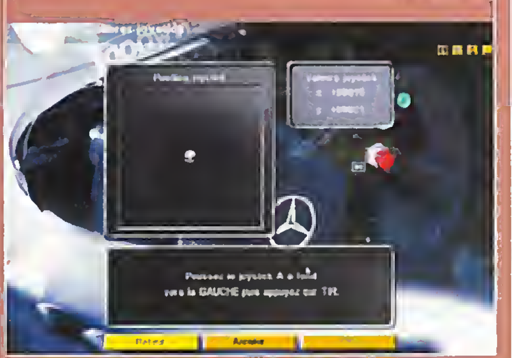
La prise en main trop aisée pour les pros de la simulation, même en mode Difficile (voiture facilement contrôlable).

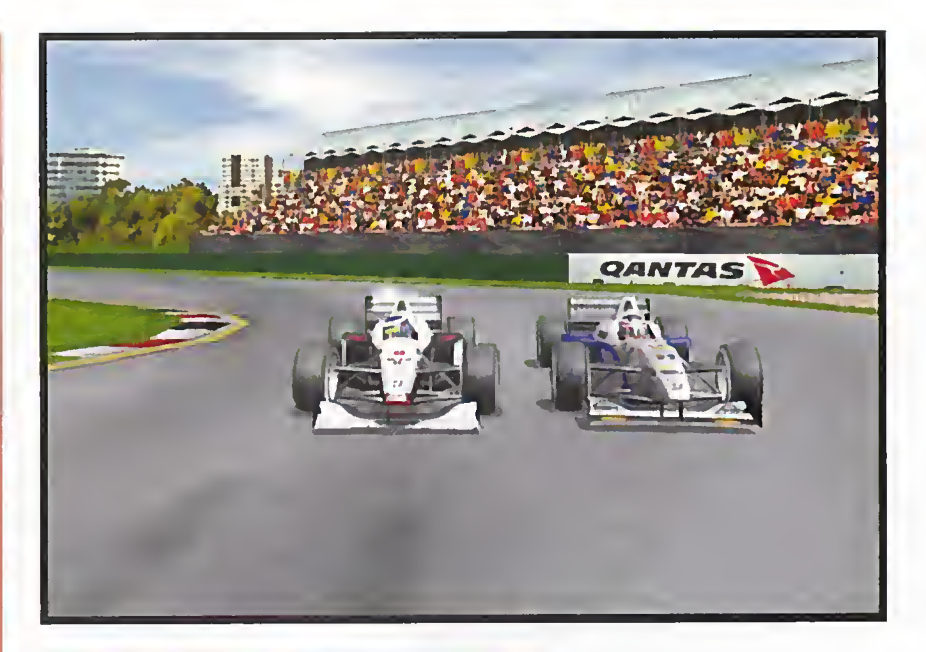
Les autres voitures sont silencieuses lorsque l'on joue en vue interne.

Pas de salissures sur les pneus en cas de sortie de route, visière des casques non-transparente. Ok, c'est pas très grave, mais tout le monde le fait aujourd'hui.

Pas de réaction des périphériques Feedback sur le passage des vibreurs.

Des raccords de textures très apparents entre les zones humides et sèches de la piste (on distingue également un gros raccord sur les bitmaps d'horizon).







Alors évidemment, ça marche beaucoup moins bien avec 3 roues, une Formule 1.



falloir le calibrer à l'ancienne (haut, bas, gauche, droite, centre), alors que cela fait un bail zorglubien (58 ans vénusiens environ) que les jeux se débrouillent tout seuls. Mmmmm, c'est bien lourd. Mais ce n'est pas tout : impossible de configurer les boutons comme on le souhaite, puisque le jeu ne gère que les quatre premiers boutons des périphériques installés. Ainsi, pour utiliser le passage des rapports derrière le volant, il va falloir se fader l'éditeur de profils propriétaires, et le laisser tourner en tâche de fond. Même plan pour les commandes au clavier, dont les touches sont imposées. On croit rêver. Pour le coup, elle me sort un peu par les yeux, « l'Old School ». Franchement, la présence de ce genre de défauts dans un soft sortant en 2000, ça me laisse pantois. Enfin passons. Terminons le tour du propriétaire par le réglage de la difficulté, que l'on mettra évidemment au maximum (aucune des huit aides au pilotage, I.A. au niveau « As »). Après tout, c'est le seul moyen de savoir ce que Bécassine a réellement dans le ventre. Eh non, il n'y a rien de salace là-dedans, c'est uniquement d'ordre médical.

Ze Graphisme œuf ze traques...

On vous l'a déjà répété des millions de fois : Geoff Crammond est un artisan. Il développe dans son coin, et ne lève que rarement le regard de son PC pour voir ce que font les petits copains (c'est en tout cas ce que prétend la rumeur, et les faits semblent le confirmer). C'est ainsi que le sieur développe ses propres routines graphiques, tout seul comme un grand, a priori protégé de toute influence extérieure. Le résultat ? Alors que toutes les simulations de Formule 1 ont une furieuse tendance à se ressembler, Bécassine se démarque totalement de la concurrence. Il faut rappeler que la bête a été initialement conçue en mode software natif, et que la version accélérée n'est qu'une optimisation du moteur. De ce fait, on retrouve un « grain pixelisé » qui fait très jeu vidéo (oui bon...), et qui ne tend pas vers un quelconque



Le reflet du soleil sur les carrosseries est sympathique (sur la voiture jaune, au milieu).



photo-réalisme. Certains verront là un défaut, d'autres une marque d'originalité. Ce qui est sûr, à l'image même des réactions vécues au sein de la rédaction, c'est que untel trouvera le graphisme moche, alors que untel le trouvera beau. Va comprendre Charles. Pour ma part, si j'observe l'écran en qualité de spectateur, il est vrai qu'il n'y pas de quoi tomber à la renverse. Ok, c'est sympa, mais bon, ce n'est pas révolutionnaire. Toutefois, en qualité de joueur, j'avoue être totalement absorbé par l'ambiance visuelle. Et admettez que c'est bien le plus important. Alors si prendre position sur l'esthétisme pur s'avère être un exercice « polémiquogène » (du verbe polémiquogéner), affirmer que le jeu est réussi dans le sens immersion ludique du terme, c'est indiscutable. Euh, je ne sais pas si je me fais bien comprendre, mais bon. D'un point de vue objectif, il est clair que les routines de Geoff offrent autant d'inconvénients que d'avantages. Commençons par les circuits. L'environnement est très correct, puisque les bâtiments, paddocks, vibreurs, herbe, bacs à graviers et autres panneaux publicitaires sont plutôt mignons, et en nombre conséquent. La qualité des textures se place sur la bonne moyenne, avec des mentions particulières pour certains éléments du décor. Je pense notamment au circuit de Monaco, où les arbres longeant le bord de la piste ne sont pas tous identiques, et où l'on distingue les rivets sur les rails de sécurité. Il est en revanche dommage que l'écran de télévision géant situé juste après le premier virage soit passé à la trappe. Serait-ce que le moteur « home-made » n'autorise pas ce genre d'acrobatie ? Les textures du public ne sont cependant pas toujours heureuses, ceci dépendant principalement de l'angle de vue avec lequel on l'observe. Inversement, un tableau d'honneur est à attribuer au boulot réalisé sur la piste. Il n'existe aucune impression de répétition des textures, et l'on observe de subtils ombrages tout au long du parcours (en plus des traces de gomme définissant la trajectoire idéale). Seuls les raccords entre piste humide et sèche sont clairement visibles. Nous en reparlerons plus en détail lorsque nous aborderons le gros point fort de Bécassine, à savoir sa gestion de la météo. Très bon point également pour les bitmaps d'horizon, tout mignons et bien intégrés à la 3D, malgré un raccord vertical super voyant. Pour terminer, sachez que les commissaires de courses sont modélisés, et que vous les verrez s'exciter le drapeau au moindre problème.



Remarquez l'excellente réflexion de l'environnement sur la piste.





...et œuf ze carz

Rappelons que nous parlons ici de la saison 1998 (à ce propos, vous pourrez participer à une course rapide, à de simples essais, à une course hors championnat, et enfin à la saison entière. Pas de mode Ghost, Carrière ou Scénario). On retrouve donc les Benetton, Williams, Prost et autres Ferrari sous les couleurs et sponsors de ce millésime.
Première déception : un rapide tour d'horizon laisse apparaître que tous les cockpits sont identiques. Le volant est également assez « space » (le rendu de la moumoute antidérapante est bizarre, quoiqu'on s'y habitue avec le temps), et là encore, ils sont similaires d'une voiture à l'autre. Un grand écran LCD vous informe des paramètres vitaux que sont vos temps au tour, les écarts de chrono avec les poursuivis et les poursuivants, les drapeaux de course activés, le nombre de tours restants, et enfin le nombre de concurrents encore en lice. D'autres infos sont également présentes sur le volant, comme la température d'eau, le rupteur, la vitesse, le rapport engagé, le chrono, le nombre de tours effectués, et enfin la réserve d'essence. D'autres indicateurs, situés en dehors du volant, vous informent sur l'état d'endommagement de la voiture, le rapport de vitesse conseillé (il s'agit d'une aide), ainsi que le niveau de difficulté d'I.A. sélectionné. Bien que fort utile, on se demande néanmoins où se situe le réalisme dans tout ça. Surtout que les imperfections ne se limitent pas à l'intérieur de l'habitacle. Les pilotes ne sont modélisés que par leur casque (anguleux), et de plus, les visières ne sont pas transparentes. Le nom du manufacturier présent sur le flanc des pneus est plutôt moche (toujours ce syndrome du pixel), et du coup, l'effet de rotation des roues n'est pas









super convaincant. À certains moments, elles donnent même l'impression d'être statiques. Les disques de freins n'ont pas été modélisés, et vous ne les verrez donc pas rougir lors des freinages appuyés. En vue externe, il est de la même façon décevant de constater que toutes les voitures, textures exceptées, sont identiques : mêmes ailerons avant et arrière, mêmes châssis. Si cela n'était pas grave du temps de Grand Prix 2, il suffit de jeter un œil à la concurrence pour constater qu'aujourd'hui, ce genre de facilité n'est plus permis. Sans vouloir enfoncer gratuitement le clou, rappelons que l'une des raisons pour lesquelles Geoff Crammond a voulu se focaliser sur la saison 1998, était de « pouvoir coller au maximum à la réalité ». Je vous laisse méditer sur la question et conclure par vous-même de la portée de cette phrase. Mais pour ne pas être totalement négatif, parlons de la grande réussite des rétroviseurs. L'effet de réflexion et d'allongement de la perspective est ainsi excellent.

Malgré toutes les réserves techniques et graphiques émises, il est clair que question gameplay, Geoff Crammond connaît son affaire

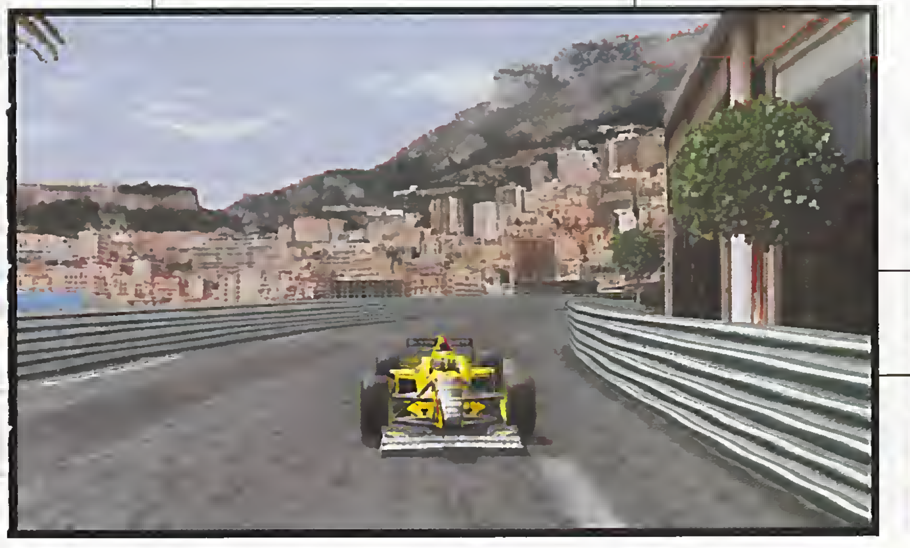


Ze Réalisation

Ne tournons pas longtemps autour du pot : la grande réussite technique de Tata Yo-yo, pardon, Bécassine, est assurément sa gestion de la météo. Allez, n'ayons pas peur des mots, il s'agit du meilleur effet pluie jamais réalisé. Ouf, on commençait à croire que Tata était sur la mauvaise pente. La météo est ainsi totalement dynamique (le ciel est agrémenté de nuages mouvants, plus ou moins nombreux et noirs). Vous pouvez très bien commencer sur le sec, subir un épisode pluvieux, puis retrouver des conditions normales pour la fin de la course. C'est déjà cool en soi, mais là où ça devient vraiment tripant, c'est qu'il ne pleut pas forcément sur tout le circuit. Vous voyez le genre : la grille de départ est trempée, alors que le bitume est sec sur la seconde partie du tracé. Cela ouvre de vraies perspectives tactiques, avec les éventuels changements de pneumatiques à effectuer et les arrêts au stands qui en découlent. Surtout que cette même piste sèche à l'endroit où passent les voitures, progressivement au fil des tours. Génial, et surtout jamais vu ailleurs. Ajoutez à cela la présence de flaques éparses (dans lesquelles se reflètent les décors d'une très jolie manière) et de nuées d'eau (soulevées par les voitures), et vous aurez compris que la pluie est vraiment fantastique. Seules les gouttes d'eau tombant du ciel ne sont pas extraordinaires, mais l'effet reste relativement correct.

Le deuxième grand point fort concerne la faculté du jeu à tourner sur des petites configurations, même en mode software. Certes, vous ne devrez pas être trop gourmand sur les détails, et le mieux sera de laisser la routine de configuration automatique se débrouiller toute seule. Sur des machines relativement puissantes, vous pourrez accéder sans trop de problèmes au 1280x1024, sans que le framerate ne fasse trop la tête. Les gros ralentissements

La gestion de la pluie est un des points forts de GP3. La piste s'assèche au fil du passage des voitures.





Piloter sur le mouillé requiert un bon doigté de pied. Oui, ça existe.

auront principalement lieu en début de course, lorsque toutes les voitures s'engouffrent dans le premier virage. Et pour peu que la pluie soit de la partie (gourmande en CPU), il faudra résolument prendre votre mal en patience. Mais excepté ces difficultés passagères, la fluidité sera majoritairement de la partie. La sensation de vitesse n'est en revanche pas toujours au rendez-vous, et ceci est dû à un choix technique. Ainsi, lorsque le processeur n'a plus assez de temps machine pour effectuer tous les calculs en une seule passe, le moteur 3D ralentit l'affichage, au lieu de le saccader. De ce fait, l'impression de vitesse est quelquefois moins pertinente, même si dans les faits, vous êtes à plus de 300 km/h. Méfiez-vous de ce paramètre dans l'estimation de vos distances de freinage. Enfin, il est intéressant de noter que les voitures peuvent effectuer des tonneaux, ce qui arrive souvent lorsque vous décollez après avoir touché le pneu d'une voiture adverse. Pour ce qui est des défauts purement techniques, parlons des bugs d'affichage 3D (des objets s'affichent quelquefois devant des décors, alors qu'ils devraient être derrière), de l'angularité des courbes à moyenne distance, ou bien encore de l'absence de gestion de certaines collisions (on passe à travers les commissaires et les panneaux...). Ah, j'allais oublier. Bizarrement, le bruit des moteurs adverses sont inexistants lorsque vous êtes dans votre cockpit. Dommage, car pour le coup, le vôtre est plutôt réussi.





Des textures qui supportent mal les plans rapprochés.







Ze Intelligence Artificielle

Une des grandes fiertés de Geoff, c'est l'Intelligence Artificielle des autres voitures. Il est vrai que sur le papier, les choses s'annoncent plutôt bien. Le principal détail à retenir : la propension des pilotes à s'améliorer au fil des tours. Ce facteur étant difficilement vérifiable (certes, les temps au tour diminuent pendant la course, mais cela est également lié à la diminution de la quantité d'essence embarquée), nous lui accorderons le bénéfice du doute. Nous tiendrons ainsi cette aptitude pour acquise. Bon point donc, car réellement novateur. Toutefois, une chose est sûre : au niveau « As », il sera extrêmement dur de lutter pour la première position. En fait, seules de longues séances de réglages vous permettront d'optimiser votre voiture, de façon à ce qu'elle soit réellement compétitive. Une télémétrie est présente pour vous venir en aide dans cette tâche, mais on regrettera l'absence de quelques réglages (comme le carrossage des roues ou la définition d'un angle de braquage pour chaque circuit).
Mais revenons à l'I.A. Si, en course, les pilotes réagissent de façon très agréable (ils sont agressifs, déboîtent à la moindre prise d'aspiration, sortent de leur trajectoire en cas de nécessité, rentrent de front dans les virages, font des erreurs, subissent des pannes, décident ou non de s'arrêter aux stands en fonction de la météo...), il n'en reste pas moins que de graves anomalies se sont révélées au gré des tours de piste. Commençons par évoquer les départs, et plus précisément le problème du premier virage. On assiste généralement à une véritable débâcle de l'I.A.. Car les voitures s'entassent, se rentrent dedans (alors qu'elles ne peuvent avancer), et passent littéralement ce virage au rythme d'une

À propos du multijoueur...

En plus des classiques liaison modem, null modem et IPX - TCP/IP (en réseau local uniquement), un mode « hot seat » permet à deux joueurs de piloter l'un après l'autre sur le même circuit. C'est typiquement le genre d'options qui ne payent pas de mine, mais qui s'avèrent super conviviales entre potes. Pour ce qui est du moteur réseau à proprement parler, il s'avère excellent. Casque et moi avons pas mal tourné, et nous avons pu apprécier la précision des collisions entre voitures. Pas de lag, pas de contact « invisible », c'est du bon boulot. Une précision qui se place au niveau de celle d'un Grand Prix Legends ou d'un Need For Speed 5. Reste à vérifier si cette bonne conduite se confirme avec un nombre de joueurs plus élevé. En revanche, si tout se passe bien en cours de partie, le framerate à une nette tendance à s'essouffler dès qu'un concurrent fait un arrêt aux stands.



Certaines actions de dépassement sont vraiment tripantes.

Remarque :

Allez donc faire un tour sur le site [illegible] De nombreuses choses sont déjà disponibles en téléchargement, dont un patch améliorant considérablement le comportement de certains volants Feedback. En revanche, le passage sur les vibreurs ne provoque toujours pas de réaction branlatoire du périphérique. Frustrant.







Seule consolation à cette vue pas terrible : la tête bouge.

tortue. Une fois passé l'entonnoir, les choses rentrent rapidement dans l'ordre, mais quand même. Nous avons assisté à une scène encore plus révélatrice. Alors que Casque s'était mis en travers à la sortie d'un virage (à Monaco, juste avant le pont), ses poursuivants se sont logiquement retrouvés gênés par notre homme. Jusque-là, tout va bien. Mais au lieu de l'éviter, en passant par la droite de la piste (où se trouve plein de place), les autres voitures ont continué de lui rentrer dedans par petits coups pour avancer. Deux à trois minutes ont été nécessaires à l'I.A. pour venir à bout de ce fiasco total. Pour vous donner une comparaison, dans Monaco Grand Prix, les voitures reculaient pour s'extraire de ce genre de difficultés. Bref, nous avons là une I.A. à double visage, tout aussi décevante qu'elle peut être exaltante. Paradoxe, mon ami.

Ze Simulation

Nous touchons maintenant au cœur de Bécassine, et c'est bien évidemment ce qui va intéresser les fanatiques des Grand Prix. Eh bien désolé, mais j'en connais qui vont grincer des dents. Car il faut se rendre à l'évidence : Grand Prix 3 n'est pas la simulation ultime de Formule 1. Même si on est très loin de l'arcade (fort heureusement), pas mal de choses laissent à penser qu'il ne s'agit pas d'un jeu élitiste, à l'instar d'un Grand Prix Legends. En mode Réaliste, c'est-à-dire sans aucune aide au pilotage, seules quelques minutes suffiront pour prendre la voiture en main. Une fois que l'on a trouvé le bon dosage des commandes (pour accélérer sans partir en tête-à-queue, ou pour freiner sans bloquer les roues), le reste n'est qu'une question d'optimisation des trajectoires et des distances de freinage. Les sorties de piste sont également très conciliantes, puisque vous pourrez facilement revenir sur le bitume après un épique détour par les bas-côtés. De même, les chocs ne sont pas systématiquement synonymes de dégâts, loin de là. Bien que votre voiture puisse perdre ailerons et roues, seuls des impacts réellement violents vous sanctionneront (au passage et avant que j'oublie, une douzaine de défaillances sont également susceptibles de survenir ; ça va de la casse moteur à la panne électrique, en passant par la crevaison ou la fuite d'eau).
Il est clair que dans ces conditions, les intégristes seront déçus. Mais en contrepartie, tout cela profite au gameplay, qui s'avère pour le coup sans faille. Effectivement, on prend rapidement un grand bonheur à piloter sa voiture comme un barge, et la sensation d'être dans le siège-baquet d'une Formule 1 ne se fait pas désirer. Ainsi, malgré toutes les réserves techniques et graphiques émises, il est clair que question plaisir de jeu, Geoff Crammond connaît son affaire. En fait, c'est un peu comme les gens : certains sont très beaux mais froids, d'autres un peu



moins beaux, mais ont beaucoup de charme (phrase nominée au concours de l'aphorisme Gnan-gnan de l'année. Arrivée seconde derrière « Allez, à l'année prochaine ! (le 31 Décembre) »).
Voilà ce qu'est Grand Prix 3 : un jeu avec lequel tout le monde peut se faire plaisir, même s'il n'a pas une gueule de premier de la classe. Soyons honnêtes, c'est uniquement cette grande satisfaction qui sauve Grand Prix 3 d'une note bien plus vexante. Mais, je me répète afin que cela soit bien clair, il n'empêche que ceux qui attendaient la référence absolue en la matière resteront sur leur faim : Grand Prix 3 est devenu un jeu accessible, grand public, et beaucoup verront là une trahison. Les temps changent, monsieur Crammond, les temps changent...

Fishbone



Profitez-en pour demander qu'on vous fasse les niveaux...



Plus que le dosage de l'accélération et du contre-braquage, le freinage semble être une bonne solution pour récupérer les amorces de dérapages.



En Deux Mots

Malgré un gameplay très réussi et un grand plaisir de conduite, les nombreux défauts cités font que Grand Prix 3 n'est pas à la hauteur de ce qu'il aurait dû être. Les intégristes de la simulation seront déçus, et retourneront rapidement vers la difficulté jouissive d'un Grand Prix Legends ou d'un Monaco Racing (en mode Expert). Le reste de la communauté, à savoir le grand public, y trouvera toutefois son compte.

- \+ Un bon gameplay
- \+ Une gestion de la météo fantastique
- \+ Prise en main rapide (qualité ou défaut ?)
- \+ Un bon moteur réseau
- − Voir encadré page 103
- − Et là tout est dit



88 INTÉRÊT

* Uniquement pour l'effet de pluie





Carl Lewis Athletics 2000

FRAPPE FRÉNÉTIQUE ET PARKINSONIENNE SUR UN MALHEUREUX CLAVIER POUR TOUT PUBLIC - PC-CD ROM

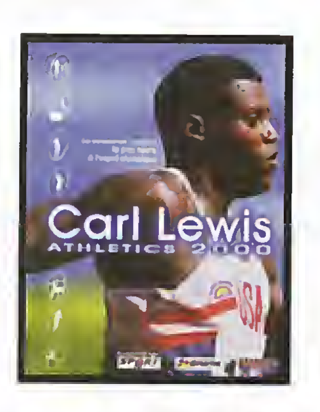
Joystick arrive au mois de septembre 2000, en même temps que les Jeux Olympiques de Sydney. Il est donc normal de voir plein de petites boîtes bleues serties des anneaux olympiques. C'est comme ça, c'est la fatalité. Ubi Soft nous vend donc une boîte de ces simulateurs d'athlétisme, avec le nom ronflant de Carl Lewis, qui, ne courant plus en ce moment, prête son patronyme dans l'espoir que ça aidera à la vente. Histoire d'être moderne, on a rajouté, dans le titre, le « 2000 » magique propre à notre fin de siècle, et ça donne « Carl Lewis Athletics 2000 ». Certes, comme moyen mnémotechnique, c'est pratique, un nom pareil. Comme ça, on peut se souvenir que ça parle de sport. Ceci pour dire que le jeu Carl Lewis, malgré un graphisme convaincant, une bonne gestion de la physique, tant par la chute des corps que par la couleur des maillots, est ni plus ni moins un jeu de frappe frénétique de plus dans le panthéon des choses qu'on voudrait voir moins souvent à chaque manifestation sportive mondiale. On se contente à chaque fois d'attendre le top du départ, et puis, à l'aide de ses petits doigts agiles, on tape sur les boutons de sa souris ou de son clavier le plus rapidement possible, en regardant, malgré ces efforts masturbatoires, tous les concurrents nous doubler avec la plus grande des facilités. Il n'y a pas de tutorial pour essayer de piger le moindre truc aux jauges et aux indications diverses. Ne pouvant améliorer ses performances, on se retrouve a en avoir particulièrement marre. Hop, désinstallation !

Pete Boule

Carl Lewis Athletics 2000

TOURNE SOUS **WIN 98**
JOUABLE SUR **P200**
ÉDITEUR **UBI SOFT**
DÉVELOPPEUR **MIDAS GAME ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **1 À 2**

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
70	70	39

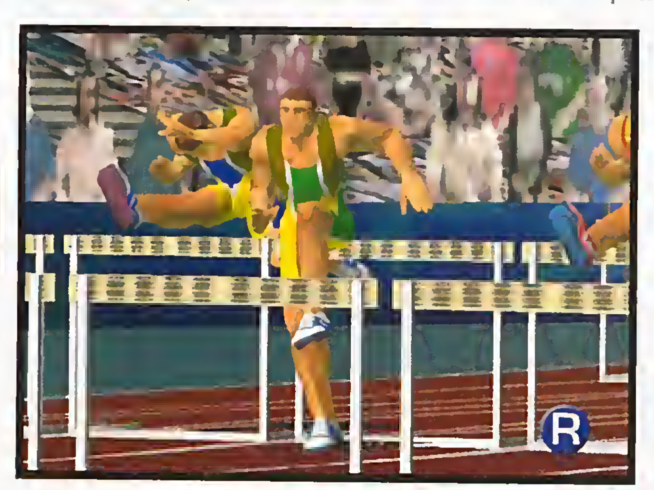


Sydney 2000

MUSCULATION AU CLAVIER POUR BANDES DE POTES - PC CD-ROM

Il faudrait être parfaitement abruti pour jouer en solo à un jeu d'athlétisme. Comme le golf, c'est le genre de discipline que l'on pratique entre potes, souvent au milieu de la nuit, et alors que commencent à fuser des provocations du style : « Tu paries combien que je t'enfume ta race au 400 m ? » En général, vous vous choppez une bonne crampe aux avant-bras et le vantard se fait tôler la gueule. Mais il a au moins la satisfaction de vous avoir explosé votre clavier au passage…

Pour la moitié du prix d'un abonnement au Gymnaze Club, Sydney 2000 est donc le énième soft de musculation du genre. Ce qui nous intéresse ici, c'est le mode Face à face, qui permet théoriquement à 8 joueurs de s'affronter simultanément (4 au clavier, le reste aux pads, en admettant que vous avez un quadrupleur de joypads sous la main). L'interface est tellement imbitable (Sydney 2000 a été développé pour console) que je ne suis pas arrivé à charger plusieurs joueurs simultanément. En mode Arcade, les différents participants ne pourront s'affronter que tour à tour. Ce qui est nettement moins drôle, avouez-le.



Sinon, côté épreuves, on a droit à douze parfums différents. Des classiques comme la course et le saut, mais aussi de la natation, du plongeon, du kayak, de l'haltérophilie… c'est-à-dire des épreuves pas toujours passionnantes. Je veux bien que le lancer du marteau demande un minimum de coordination, mais le lever d'haltères se résume à appuyer sur deux touches. Bah… Sinon, Sydney est tout ce qu'il y a de plus 3D et mochione capturé. Pas moche, mais pas dément non plus. Le replay est un peu raté, vu que la caméra est souvent mal placée par rapport à l'action. Mais où sont donc passés les Summer Games de notre jeunesse ?

iansolo



Sydney 2000

TOURNE SOUS **WIN 98**
JOUABLE SUR **P200, 32 MO, CARTE 3D**
ÉDITEUR **EIDOS**
DÉVELOPPEUR **ATTENTION TO DETAIL GB**
TEXTE ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **1 À 8**



TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
60	65	64



CONSEIL N°3
Pour être sûr
des nouveautés,
lisez les tests
et téléchargez les démos.
S'INFORMER
TELECHARGER
S'INFORMER
ACHETER
CONSULTER
Actujeux.com : l'actualité jeu en temps réel. Des tests, des comparatifs, des guides d'achat, des astuces, des fichiers en téléchargement... De plus, grâce à notre partenaire Actumicro.com, vous êtes au courant des meilleures promos, toujours fraîches, pour trouver les prix les plus bas.
Avec Actujeux.com, vous savez tout ce qui se fait, avant les autres, au jour le jour !
ACTU Jeux.com
www.actujeux.com
Pour les accros de la Micro

Il n'y a pas que les Vulcains Spockeux et les capitaines Kirkeux, dans « Star Trek ». Il y a aussi les Klingons, les communistes de l'époque... D'ailleurs, sans eux, il n'y aurait pas d'animation, et encore moins de quoi s'amuser : la preuve !

98 3dfx direct 3D
JOUABLE SUR PII 350
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR 14° EAST GB
TEXTE ET VOIX VO NBRE DE JOUEURS 1 À 8

Klingon Academy

COMBAT SPATIAL, CAPITAINE... POUR TOUT PUBLIC – PC CD-ROM

Nous sommes des Klingons, nés pour le combat, et pour la célébration de nos sanglantes victoires autour de quelques bières romuliennes préalablement empruntées au type dont la tête nous sert de chope. N'allez pas croire une seconde que nous sommes seulement guidés par un insatiable instinct de tueur. Sachez que nous avons aussi les outils pour former les plus valeureux et les plus grands guerriers de cette galaxie. Notre école est la plus sévère qui soit, et bien que la plus simple sanction soit la radiation du candidat hors de cette prestigieuse institution, la plus fréquente est bien la mort. Nous sommes formés pour combattre, il est donc normal que la simulation ne tienne pas beaucoup de place dans nos emplois du temps. En plus, puisque nous sommes en guerre contre la Fédération, il n'y a pas de raison de négliger les travaux pratiques. Ça permet de joindre l'utile à l'agréable ; ces gens de la Fédération sont tellement prévisibles, et savent si mal se servir de leurs vaisseaux de guerre, que leur botter le cul représente un bon exercice.

Curriculum Mortem

On peut être Klingon et avoir la classe. Entrer dans cette académie signifie qu'on va devenir au minimum capitaine de son propre vaisseau, et donc, plus qu'un guerrier, un leader. Un Klingon, c'est pas carriériste, ça se moque des pertes : l'important est la victoire, et la gloire qu'on en tire. Il n'y a que les lâches de la Fédération pour penser qu'on puisse faire une guerre propre, sans aucun mort de son côté. À partir du moment où on va en guerre, la mort fait partie du lot ; autant la prendre à pleins poumons et avec de la gueule, en transformant le maximum d'épouses en veuves. On a donc les meilleurs outils qui soient pour cela, et la meilleure formation pour commander les valeureux Klingons qui les servent. Nous devons donc gérer l'équipage de vaisseaux allant de 90 à 300 mètres de long, servis par des systèmes d'armes, de sécurité, d'urgence, d'ingénierie, et de navigation performants. Pour le type de vaisseau, eh bien on n'a pas vraiment le choix, puisqu'il est assigné suivant le type de mission. D'une manière générale, le pilotage









Dans le domaine des nouveautés stellaires, voici les anneaux planétaires camembert. Avec un tracé pour couper des parts égales.

Voilà, c'est tout. C'est tout ce qui se passe lorsqu'on traverse une nébuleuse : on voit moins loin et en rouge.





reste le même suivant les classes. Seules changent les performances, le système d'armes et le personnel de bord. Comme tout bon commandant ou capitaine qui se respecte, on doit donc distribuer judicieusement les ordres et les consignes afin de pouvoir mener à bien la plus simple des missions de combat, d'espionnage, d'escorte ou encore de bombardement. Et on ne parle même pas des ailiers qui nous assistent, ou encore des sautes d'humeur d'un quelconque général un peu trop aveuglé par son pouvoir.

Figures imposées

Il y a une époque où je me foutais très ouvertement de la gueule des pilotes des vaisseaux dans « Star Trek ». Surtout lorsque je les regardais diriger leurs engins derrière un pupitre en tapotant sur un clavier lumineux, l'air concentré (le pilote, pas le clavier). Maintenant je sais pourquoi, l'air concentré et le clavier.
Puisqu'on se tape le pilotage d'engins dont la maniabilité n'excède pas celle de Charles de Gaulle lorsqu'il réussit à avancer, il est inutile d'espérer faire des manœuvres aerobatiques à la con, dans l'espoir de piloter son croiseur super lourd comme on pilote un chasseur léger. Commander, c'est l'art de distribuer les ordres, tout en supportant les recommandations de ses subordonnés, en faisant semblant d'y accorder de l'importance. Tous les ordres et commandes se distribuent donc par clavier interposé. Certes, le vaisseau se manœuvre avec le joystick, mais il est impossible de faire des lacets : ça, c'est encore une commande clavier. La vitesse de l'engin se décide au clavier aussi, et fonctionne comme sur un navire, c'est-à-dire par quart de poussée. Le vaisseau peut donc avancer en quart, demi, trois-quarts, ou pleine puissance. On peut aussi reculer en quart, et stopper soit normalement, en ralentissant doucement, soit en urgence, en s'arrêtant un grand coup, et en ratatinant au passage le type qui était aux gogs, ce qui nous oblige



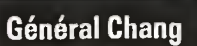
Le général Chang (Christopher Plummer dans la vraie vie) sera à la fois votre mentor, et le centre de toute une conspiration.







à aller à l'infirmerie pour lui administrer soit des soins, soit lui faire boire de la bière. Ça, c'est rien que les manœuvres physiques, et on n'a pas abordé les manœuvres d'urgence comme les évasions. Ainsi, tous les aspects de la gestion du vaisseau et de son équipage passent par le clavier. On peut téléporter des troupes pour capturer le vaisseau ennemi, passer en cloak device, régler la puissance de ses scanners ou des ECM, ou encore donner des ordres à ses ailiers. Tout est possible, mais tout passe par le clavier, ce qui réclame une grande attention, tant pour l'écran principal de commandement que pour les différents postes qu'on va visiter. On se retrouve donc à jongler d'une manière alerte et réfléchie entre le clavier et le joystick, et là, on se prend vraiment pour un capitaine de vaisseau Trekky.

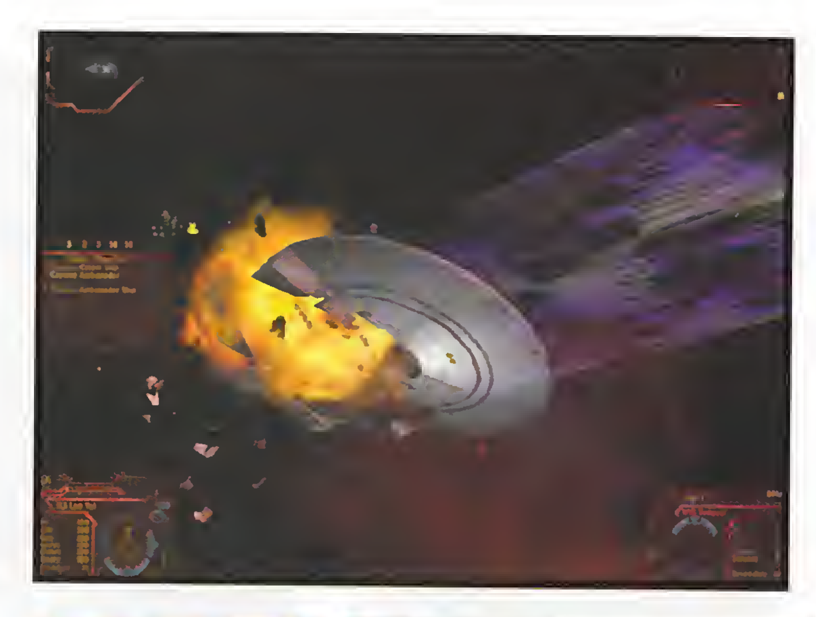


Général Chang

Comme son nom l'indique, Klingon Academy nous plonge dans l'univers de « Star Trek », côté gros méchants, avec tout le cortège d'intrigues politiques et complots à la mords-moi le nœud qui sont à peine survolés lorsque Kirk et les autres osent s'en approcher un chouïa. On se retrouve donc avec des missions plus périlleuses les unes que les autres, entrecoupées de cinématiques principalement occupées par le général Chang, héros Klingon aperçu dans « Star Trek VI », et qui se nomme Christopher Plummer, père d'Amanda, dans la vraie vie. Les scènes sont sympathiques, ne sont pas à hurler de beauté mais

Les bases stellaires seront les ennemis les plus puissants et les plus coriaces.





ajoutent énormément au background et à l'ambiance globale du jeu. Évidemment, il faut aimer « Star Trek ». Ainsi, non content de se taper un simulateur plus que correct de bastons spatiales klingono-fédérationnelles, on se retrouve vite embarqué dans des intrigues propres à la série, qui flattent le Trekky moyen dans le sens du poil, et qui invite l'homme normal à regarder attentivement les films et séries réalisés autour de l'Enterprise.

« Comme un porc »

C'est l'expression favorite de Ta Race lorsqu'il observe un pilote de moto conduisant comme un taré, sans pour autant se viander sur l'asphalte. Comme un porc, donc. En gros, ça résume bien l'esprit de pilotage requis : bien que la finesse soit souvent conseillée, elle peut souvent être évitée. Ce qui est payant, c'est l'audace. Au nombre d'heures de vol sur les simulateurs de combats spatiaux que je connais, c'est celui dans lequel j'ai le plus dit « Paries combien qu'il se dégonfle avant moi ? » lorsque l'ennemi amenait à toute blinde ses 300 000 tonnes. Ceci pour dire que le jeu offre un bon éventail d'options possibles pour mener à bien ses missions. Que ce soit dans les embuscades ou dans les attaques massives, il y a toujours plusieurs manières de les gérer. Les différentes combinaisons possibles de distribution de l'énergie dans les nombreux postes tactiques permettent de choisir la manière la plus appropriée pour être victorieux ; rien n'est donc obligatoire, seul le succès compte, et ce, quels que soient les moyens utilisés. En matière d'I.A., on est correctement servi. Certes, ce ne sont pas les réactions les plus intelligentes qui sont observées, mais les ennemis ont une conduite honorable au combat, et font preuve d'un tant soit peu de jugeote dans la manière qu'ils ont de gérer un conflit. Ils attireront l'adversaire tout près d'une planète, pour l'aider à s'écraser au sol, ou encore feront preuve d'initiative dans la gestion de leur énergie, en la distribuant judicieusement entre les différents sous-systèmes de leur vaisseau. Dans les cas désespérés, il chercheront même à éperonner le vaisseau agresseur avec leur propre navire.







Une foule de cinématiques sont prévues pour mettre le joueur un peu plus dans le bain, en matière de politique, de complot, et de background.



Selon les environnements, les capteurs seront plus ou moins parasités.



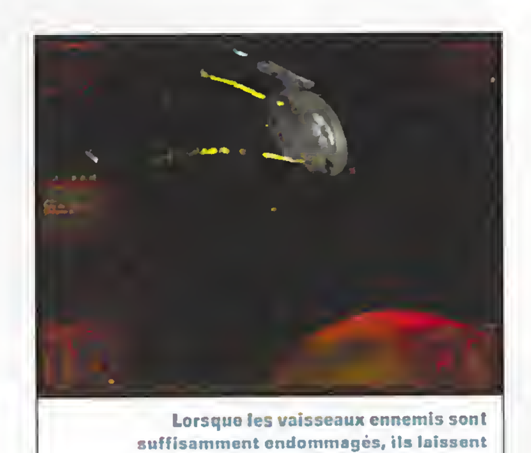
Les vaisseaux de la Fédération ne seront pas les seuls avec lequels on devra en découdre.

Célestes enclumes

Puisqu'il faut se servir de son cerveau un peu plus que d'habitude, autant mettre l'environnement à contribution. L'espace est un milieu qui est bien loin d'être vide, et une foule d'objets sont mis à disposition pour enrichir davantage l'esprit tactique du jeu. Parce qu'évidemment, les différents objets célestes rencontrés auront une influence sur les commandes et le pilotage des vaisseaux. Par exemple, traverser une nébuleuse neutralisera complètement les senseurs, rendant la détection des ennemis impossible ; les anneaux d'une planète neutraliseront les boucliers, et traverser une géante gazeuse entamera non seulement les boucliers cités plus haut, mais aussi l'intégrité même de la coque. Certes, des nébuleuses et des champs d'astéroïdes ont déjà été rencontrés, mais cette fois-ci, le catalogue s'est élargi. Ceci pour dire que les objets célestes ne se contentent pas d'être purement décoratifs, mais existent bien physiquement.
Ainsi, le bombardement de planètes est-il possible, et si celles-ci possèdent une atmosphère, on aura droit à des dégâts sur les boucliers et la coque, dus au frottement. De plus, faire le zazou en radada n'est pas conseillé ; comme on ne possède pas d'horizon artificiel, on se crashe toujours un peu trop vite.

Les vaisseaux, et le reste de l'univers

Bon, il n'y a pas à dire, les vaisseaux en jettent vachement. Non seulement un fan de la série pourra y retrouver ses petits, recherchant une foule de références dans plein d'épisodes et de films, mais en plus, les vaisseaux, eux, sont réussis. Les reflets sur les carlingues en jettent, et tirer dessus donne toujours des sensations de satisfaction, surtout lorsque la coque de l'ennemi se déchire comme du papier pour laisser entrevoir les entrailles des navires meurtris... Comme quoi, la guerre, c'est beau, surtout derrière une bécane.



Lorsque les vaisseaux ennemis sont suffisamment endommagés, ils laissent échapper des fuites de plasma.







Autre étrangeté de l'espace, les astéroïdes sont des Apéricubes.



Cependant, si les vaisseaux sont réussis, le reste n'est franchement pas top. Si les développeurs ont fait en sorte de concrétiser à mort les vaisseaux, pour le reste, c'est très « conceptuel et minimal ». Certes, les nébuleuses, planètes et étoiles sont très jolies, mais de loin seulement. Les champs d'astéroïdes font penser à des ceintures d'Apéricubes (au cumin, pistache et tomate), les anneaux des planètes à des plats de cuisine, et les surfaces des planètes à rien... Le fait est qu'ils ne se sont pas foulés. Rien que pour les infrastructures qu'on a le loisir de bombarder, on ne voit qu'un modeste carré jaune nous signifiant que c'est bien là qu'il faut tirer. Ça laisse perplexe.
À propos de perplexité, le tutorial aurait mérité une plus grande attention. On apprend juste à tourner, à tirer, et à parler à ses amis. Point. Après ça, roule ma poule, t'apprendras bien plus vite sur le tas, et fais chauffer tes sauvegardes pendant que tu y es. Devant la complexité du système d'armes du vaisseau, quelques chapitres tutoriaux supplémentaires auraient été quand même bienvenus. En plus, le jeu bugge, surtout lorsqu'il fait des accès disque : dès qu'un personnage du jeu a un truc important à dire, le jeu freeze, et on en prend plein la gueule pour pas un rond. On a droit à un patch, celui de la version anglaise. Oui, parce que la version française est la même que la version anglaise... Vraiment la même ! Un jeu en anglais non sous-titré, ça donne trop envie d'applaudir d'une seule main.

Pete Boule



En Deux Mots

KLINGON ACADEMY EST UN BON JEU TACTIQUE, BIEN PLUS QU'UN SIMPLE SHOOT. PAR BIEN DES ASPECTS, IL SE RAPPROCHE DU MODÈLE DU GENRE : I-WAR. LÀ-DESSUS, C'EST AUSSI RÉUSSI QUE DIVERTISSANT. CEPENDANT, IL FAUDRA S'HABITUER AUX FAIBLESSES GRAPHIQUES DE L'ENVIRONNEMENT, ET SURTOUT, IL FAUDRA PRENDRE DES COURS D'ANGLAIS POUR EN PROFITER AU MAXIMUM.

- + L'aspect tactique bien développé
- + Les scénarios et le background
- + On bouffe du vaisseau de la Fédération par petits bouts
- − La pauvreté graphique des objets célestes
- − Le foutage de gueule de l'anglais non sous-titré



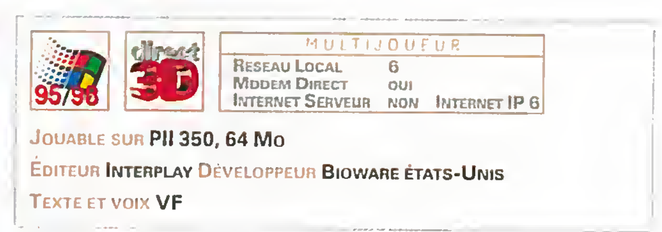


83
INTÉRÊT









MULTIJOUEUR

Réseau Local	6		
Modem Direct	oui		
Internet Serveur	non	Internet IP	6

Jouable sur PII 350, 64 Mo

Éditeur Interplay Développeur Bioware États-Unis

Texte et voix VF



Près d'un an et demi après Baldur's Gate et deux mois avant sa suite (le jeu est sorti en juillet), Icewind Dale arrive bien tard. Tiré de la trilogie éponyme de Robert Salvatore, Icewind Dale utilise les règles avancées de Dungeons & Dragons. Ce sont les mêmes que celles de Baldur, mais appliquées à un autre cycle des Royaumes Oubliés. Par rapport aux bouquins, ce premier épisode est en avance de seize années. Nous voici dans les territoires enneigés du Nord, sur l'épine du monde, la chaîne de montagnes placée là où le continent de Faerun fait le gros dos et moi des métaphores lourdingues. Avant de partir à l'assaut des pistes - euh, des quêtes - il s'agit de créer son équipe. Ici, pas question comme dans BG de démarrer avec un leader et d'enrôler le reste de la troupe en cours de partie. Il faut créer ses six personnages à la main, ou pour les plus pressés, charger ceux livrés avec le jeu. Comme dans BG, ce processus n'est pas vraiment compliqué. Le principal est de démarrer avec un éventail de compétences variées et complémentaires dans son équipe : par exemple, soins et détection de pièges seront les bienvenus. Pour le reste, il est possible de mixer ou non magie et compétences martiales entre les autres membres. Cela dit, il serait dommage de ne pas lancer de sorts car l'un des rares plus, lorsque l'on compare IWD à Baldur, concerne justement le rendu visuel de ces derniers. IWD utilise en effet

Icewind DALE

JEU DE RÔLE POUR APPRENTI-RÔLISTES - PC CD-ROM

Vous ne connaissez pas les jeux de rôle sur micro ? Vous n'êtes pas familier des règles avancées de Dungeons & Dragons ? Alors Icewind Dale est fait pour vous. Pour les autres, épris de nouveauté, il faudra attendre Baldur 2.





L'onde pure où se mirent nos héros est animée. Ouaip.

une version améliorée du Bioware Infinity Engine (BG, Fallout) permettant de jouer avec brio sur les effets de lumière colorés. Hélas, on en est toujours au 640x480. C'est d'autant plus étriqué que la fenêtre de jeu est encadrée de menus en chêne massif. En fait, Icewind pose un problème vieux comme le progrès. On le répète souvent : ce qui est saoulant, dans l'univers des jeux, c'est cette fuite en avant perpétuelle ; à peine le temps de s'habituer à un type d'interface ou de représentation, et paf !, on passe à autre chose. Pour reprendre un exemple déjà utilisé ici, le premier épisode est en noir et blanc muet, le deuxième parlant, et le troisième en couleur. Mais là, il faut reconnaître qu'en l'absence de scénario vraiment novateur, des changements cosmétiques un peu plus poussés que ces rares améliorations auraient été finalement assez bien venus. En leur absence, force est de constater que Icewind ressemble plus à un data disk (le jeu tient sur 2 CD) qu'à ce qui était annoncé, à savoir le coup d'envoi d'un nouveau cycle. Nul besoin de jouer longtemps pour se rendre compte que les responsables de IWD se sont acquitté de leur tâche sans passion.

Les bronzés font du ski

Tout commence dans l'un des dix villages de la région où se prépare une expédition. Il va s'agir de venir en aide à un bled de montagne en butte à de nombreux tracas : les gens disparaissent, les monstres rôdent et j'ai fait tomber mon morceau de pain dans la marmite de fromage. L'horreur routinière, quoi. Pour l'heure, nous en sommes au prologue, faisant office de tutorial. Ce village situé au pied des pistes est assez peu intéressant mais plutôt pittoresque. Quelques pas dans la neige et les environs permettent de découvrir de la fumée sortant des cheminées et des reflets dans l'eau. Relisez mieux que ça, je n'ai pas écrit que la fumée sort des reflets, hein. Ces derniers, plutôt bien foutus, ne sont pas systématiques ; des fois l'eau bouge, d'autre fois non. Zarbi. Et je ne confonds pas avec les rivières gelées, non non. Pour l'anecdote, on observe les mêmes aberrations aqueuses dans la bêta-version de BG2. Dès le commencement de la partie, le joueur habitué retrouvera ses marques. C'est agréable pendant deux minutes. Ensuite, on cherche la nouveauté : mêmes armes, mêmes armures, mêmes potions. Au pixel près, la quincaillerie de Baldur est au rendez-vous. Ensuite, certes, on tombera de temps en temps sur un objet nouveau mais franchement, quel manque d'imagination. Ça coûte si cher de changer ne serait-ce que la couleur des boucliers, mhhh ? Seule bonne idée côté matos : une petite routine aléatoire qui permet de proposer de nombreux objets magiques ; en réalité, des objets habituels auxquels sont rajoutés des attributs (points de toucher en plus, vitesse, résistance à tel ou tel projectile, etc.).
Côté monstres, heureusement, le jeu bénéficie d'ajouts plus conséquents : soixante-dix nouveaux affreux font leur apparition. Beaucoup d'entre eux lancent des sorts ou nécessitent d'être tués de façon particulière. En ce qui concerne le terrain de jeu, souterrains, grottes et bâtisses, rien à signaler si ce n'est que les graphistes ont trop bien fait leur boulot : comparés au décor, les personnages semblent bien moches et ont l'air mal incrustés. Cette impression est d'autant plus forte que, le moteur ne gérant pas les lumières dynamiques, les effets d'ombre, de clair-obscur, de relief, ont été un peu forcés. Pour l'aventure elle-même, le scénario laisse une impression de confusion. D'après l'éditeur, Icewind Dale devait être un JdR un peu plus musclé, plus action que Baldur. Certes, on passe plus de temps à casser des portes qu'à réfléchir (et pourtant, Baldur, déjà...) mais pour être précis, il est plutôt MOINS scénarisé que PLUS action, si vous saisissez la nuance.
Tout ça laisse un petit goût d'inachevé et l'on attendait plus de maîtrise de la part de l'éditeur. Ah si, une bonne nouvelle quand même : les niveaux maxi des persos sont plus hauts que dans BG (entre le niveau 14 et 18 suivant la classe). En revanche, AD&D oblige, de sévères limitations seront imposées aux personnages non humains. À ce sujet, tiens, encore un grief : pas d'Elfe Noir. Quand on sait que ce dernier est un personnage particulièrement important des romans dont est tiré le jeu, c'est un peu lourd. Quand on ne le sait pas, on s'en fout, je vous l'accorde. Pour faire un bon mot, enfin douze bons mots, Icewind Dale, c'est de la glace, du vent et que dalle. Bon, je dis ça parce que je suis énervé. Disons que j'enlève le « que dalle ». Reste un jeu standard et sympathique mais sans aucun souffle épique.

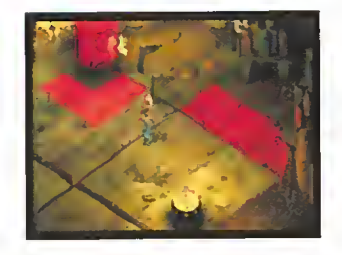
Moulinex



C'est joli, c'est coloré et ça ne rame pas trop.



Comme dans BG, la carte permet de passer d'une zone à l'autre.



Lorsque le personnage change de niveau, il est parfois possible d'attribuer des points supplémentaires à la compétence de son choix.

Tous les soirs avant dodo, se brosser les dents et préparer ses sorts.



En Deux Mots

Bref, nous sommes plus proche de l'apéritif que du plat de résistance. Sorti il y a six mois ou sous forme de data disk, Icewind Dale aurait pu plaire. Mais à un mois de la sortie de Baldur's Gate 2, il serait vraiment stupide de vous le conseiller.

- + Les effets de lumière des sorts
- − Voix françaises insupportables
- − Peu d'extérieurs
- − Objets et armes inspirés de Baldur
- − Décors clairs-obscurs, surtout obscurs

70 TECHN


75 DESIGN

78 INTÉRÊT






MULTIJOUEUR	
Réseau Local	OUI
Modem Direct	OUI
Internet Serveur	OUI
Internet IP	OUI

Jouable sur **Pentium II 500, 128 Mo Ram**
Éditeur **Phœnix Simulation Software**
Développeur **Phœnix Simulation Software GB**
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **4**

Fly ! a été battu par FS2000 pour ce qui est de la représentation atmosphérique et des paysages. En effet, les élévations de ces derniers couvrent le monde entier, contrairement au produit de Terminal Reality qui ne fait les beaux yeux qu'au continent nord-américain. Pourtant, s'il est un domaine dans lequel le produit édité par GOD est bien supérieur au jeu de Microsoft, c'est certainement dans la représentation d'un tableau de bord convenable, aux multiples possibilités. Pourtant, FS2000 possède quelques



Le panneau bas, avec les inverseurs de poussée et le MFD ou l'on peut afficher les tableaux de l'hydraulique, des freins, du carburant et j'en passe...



Boeing 777-200 « Pro »

ADD-ON FS2000 POUR TOUS JOUEURS ET EXPERTS · PC CD-ROM

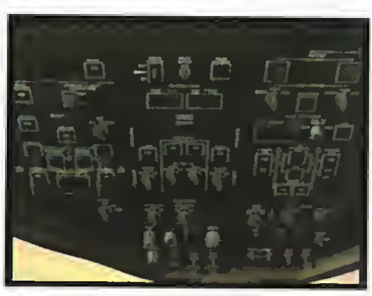
possibilités inouïes telles que les simulations de pannes réglables avec une certaine précision. À la grande surprise de toute la communauté Flight Sim', un groupe de designers anglais, baptisé Phoenix, a sorti après de longs mois de travail un pack Boeing 777 capable non seulement de rivaliser avec tous les add-on d'avions déjà connus, mais lorgnant aussi du côté de Fly ! Le modèle extérieur du 777 est tout simplement l'un des plus beaux avions découverts jusqu'à aujourd'hui. Jugez plutôt : des centaines de facettes, un train d'atterrissage (dont les roues s'orientent) qui rentre dans une soute en creux, des volets de courbure et des slats apparents, un cockpit transparent, des lumières multiples venant éclairer la piste et de nombreuses parties de l'appareil, le tout en livrée United Airlines (une skin Aéroflot est aussi disponible sur le site). Le panel, quant à lui, surpasse tout ce qui s'est déjà fait dans le domaine. Tout d'abord, il se décompose en trois panneaux, bas, haut et intermédiaire, accessibles grâce au coolie-hat du joystick. À l'intérieur de l'avion, c'est le rêve : tout est extrêmement fidèle ; même les teintes Boeing, pourtant assez moches, sont respectées. Le tout est ombré avec soin, et les textures utilisées évitent le rendu photo-réaliste pour mieux coller avec le décor et s'y intégrer parfaitement. L'ordinateur de navigation fonctionne pour de vrai : les plans de vol se créant directement avec l'outil intégré à FS2000 sont importés avant un décollage, ce qui assure une compatibilité maximale. Cet outil dirige entre autres le pilote automatique sur un axe horizontal et vertical. Il est aussi capable de contrôler la vitesse et possède quelques subtilités comme un réglage automatique des radios sur les ILS avant l'approche. Dans une certaine mesure, l'avion peut d'ailleurs atterrir tout seul comme son alter ego de la réalité. Le panneau supérieur regorge de commandes des fonctions électriques, hydrauliques, et leur précision est telle que l'on peut se servir de la checklist réelle prévue pour le 777 afin de mettre en route les moteurs.

Les add-on pour Flight Simulator se suivent et se ressemblent. Ce mois-ci, une fois encore, un « simple » shareware se révèle être d'une qualité bien meilleure que celle des produits commerciaux que l'on nous sort à cadence trimensuelle.



Le train d'atterrissage rentre dans un espace creux, chose rarissime dans les avions de FS2000.

Ici, on passera une bonne demi-heure à suivre la check list. On peut abréger la chose grâce à Ctrl-E.



En Deux Mots

Un petit bijou à un prix vraiment dérisoire. Ce 777 de Phoenix Simulation fait évoluer FS2000 à pas de géants vers un réalisme comparable à celui de Fly ! Certainement le meilleur add-on pour ce jeu à ce jour.

+ Tout
− Quelques modes du pilote automatique manquants
− Quelques bugs (crashes pendant certains autolands)



90 TECHN | 92 DESIGN | 95 INTÉRÊT

Paiement et téléchargement

La grande nouvelle, c'est que le pack est si petit qu'il peut s'accommoder d'un download par simple modem. On peut acheter l'avion, le cockpit ou le pack comprenant les deux, ainsi que les sons, chaque élément coûtant à peu près 49 F. On trouve le tout sur ce site, où le paiement est sécurisé : http://www.phoenix-simulation.co.uk

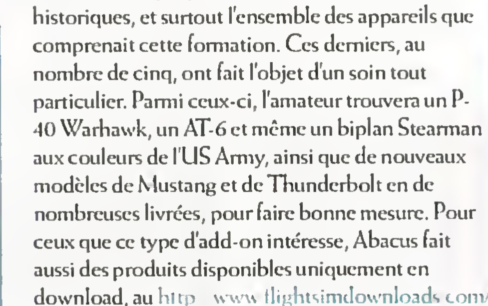
Bob Arctor

Tuskegee Fighters



Add-on pour Combat Flight Simulator pour tout public – PC CD-Rom

Auteurs d'add-on assez prestigieux pour Flight Simulator (Around the world, CoPilot), Abacus continue de voir ses produits distribués par Alsyd Multimedia en France. C'est peut-être le moment de s'élever contre le contenu un peu creux constaté sur la majorité des extensions, surpassées dans leur grande majorité par de simples freewares. Il est pourtant indéniable que ce développeur est peut-être le dernier à apporter un grand soin à ses produits. D'ailleurs, le couple Alsyd / Abacus est le seul à fournir un fichier au format Acrobat sur les principes de vol de CFS, ce qui est indispensable pour le débutant. Tuskegee : c'est le nom du 322e escadron qui était chargé d'escorter les B-17 au-dessus de l'Allemagne (pour la petite histoire, ils n'ont jamais perdu un seul bombardier placé sous leur garde). Cet add-on propose donc quelques missions historiques, et surtout l'ensemble des appareils que comprenait cette formation. Ces derniers, au nombre de cinq, ont fait l'objet d'un soin tout particulier. Parmi ceux-ci, l'amateur trouvera un P-40 Warhawk, un AT-6 et même un biplan Stearman aux couleurs de l'US Army, ainsi que de nouveaux modèles de Mustang et de Thunderbolt en de nombreuses livrées, pour faire bonne mesure. Pour ceux que ce type d'add-on intéresse, Abacus fait aussi des produits disponibles uniquement en download, au http://www.flightsimdownloads.com/



bob arctor



Tuskegee Fighters

Tourne sous **WIN 95/98, Direct 3D**
Jouable sur **Pentium II 400**
Éditeur **Alsyd Multimedia**
Développeur **Abacus États-Unis**
Texte **VF** voix **VO**
Nbre de joueurs **1**


80 TECHN


80 DESIGN


65 INTÉRÊT

Behind Ennemy Lines

Add-on pour Combat Flight Simulator pour tout public - PC CD-Rom





Cet add-on marquera un tournant dans l'histoire de la simulation de vol. Nanti d'un scénario assez bateau, BEL vous propose de prendre, entre autres, les commandes d'une sorte d'ULM trois axes dont la laideur n'a d'égal que son anachronisme. À bord de celui-ci ou d'autres avions standards, il faudra se glisser derrière les lignes de front, bombarder, éviter les patrouilles et autres trucs qui auraient pu être bien plus excitants dans un autre jeu comme Thief : The Dark Project. Seule originalité de la chose : les communications s'effectuent non pas par l'entremise de messages textuels, mais via une radio, à l'instar de nombreux produits pour FS 98 / 2000. Un add-on inintéressant à partir du moment où l'on trouve beaucoup mieux en gratos.

bob arctor

Behind Ennemy Lines

Tourne sous **WIN 95/98, Direct 3D**
Jouable sur **Pentium II 400**
Éditeur **Alsyd Multimedia**
Développeur **Abacus États-Unis**
Texte **VF** Voix **VO**
Nbre de joueurs **1**


60 TECHN


65 DESIGN


30 INTÉRÊT





Alain Prost contre lichen-man. L'enfer des zombis, c'est aussi qu'ils tachent.



Carmageddon TDR2000 est, comme son nom ne l'indique qu'à grand-peine, la suite des deux volets du jeu motorisé le plus violent jamais vu sur micro. À ce propos, il semblerait que cette fois-ci, les développeurs aient adopté un profil bas.





Les combats motorisés sont parmi les plus agressifs que l'on ait pu voir dans toute la série.

Carmageddon TDR 2000

ACTION/COURSE DE BAGNOLES POUR TOUS JOUEURS • PC CD-ROM

Les affrontements désintègrent la tole de votre bagnole. Les dégâts sont localisés assez précisément.



Après quelques-unes de mes meilleures heures de gamer passées sur Interstate '76, je n'ai eu de cesse de retrouver un jeu qui m'offre ne serait-ce qu'un ersatz du gameplay de ce grand titre. La chose est d'autant plus compliquée que celui qui devait lui succéder, Interstate '82, s'est avéré être un gâchis total, son auteur ayant été - selon toute probabilité - capturé par des petits gris et remplacé par un clone pas doué. Du même coup, ma quête m'a amené à tester le nouveau volet du plus ultra-violent et cruel de tous les jeux de bagnoles. Je suis un fan du premier Carmageddon, je sais pas trop pourquoi… Peut-être l'amour des voitures à l'apparence ridicule, l'attirance des ambiances rigolardes entre chauffards, ou peut-être tout bonnement l'impression de conduite que le jeu arrive à restituer. Toujours est-il que j'aurais bien enchaîné sur le second volet si son moteur avait daigné tourner à une vitesse correcte sur mon brave Celeron 300 réchappé de Baïkonour.



Des animatronics qui feraient peur à ILM.





Un moteur révisé par le constructeur

Côté décors, les graphismes de Carmageddon, cru 2000, surpassent de très loin les anciens jeux. Tout d'abord, le moteur utilisé est très rapide, ce qui contrastera d'autant plus avec celui de son géniteur : sur un Celeron 566 muni d'une ATI Rage 128 (qui n'est pourtant pas une carte graphique de winner), j'ai pu jouer, toutes options poussées au maximum et ombres au sol incluses, en 1024. D'ailleurs, ce qui épate le plus dans TDR, c'est la distance de vue, vraiment importante. Les textures recouvrant les véhicules neutres (ceux des civils), immeubles et piétons sont correctes, rien à redire. Les effets visuels leur arrivent d'ailleurs à la cheville, on reste ici dans le domaine de l'explosion standard et sans surprise. La vue interne, elle, est tout bonnement impressionnante : plus ou moins pratique suivant le type de véhicule dans lequel on se trouve, elle deviendra la vue idéale du conducteur qui veut vraiment se la jouer. Non, elle ne sert absolument à rien, sauf dans des cas bien précis, comme lorsqu'on fait joujou au sein du parc d'attractions. Côté garage, pas grand-chose de neuf à mon goût : grosses Cadillac, sortes de dragsters métissés de machine à vapeur, Pontiac, etc. Seul ce véhicule vraiment idiot, ressemblant à une roue à hamsters (avec un gars dedans à la place), permet à notre quotidien d'être un poil plus coloré. Dès le troisième niveau en revanche, les choses se corsent puisqu'on découvre des voitures de courses, de flics et bien d'autres choses. Pour changer de bagnole, rien de plus simple : il faut attendre. Parfois, selon la bonté des programmeurs ou lorsque vous arrivez à en ruiner une pendant le jeu, TDR 2000 offre la possibilité d'acheter une nouvelle caisse. Celles-ci sont hors de prix, pour peu qu'on ait claqué tout le PEA en points d'armure et en augmentation du moteur ou des systèmes offensifs. TDR2000 possède un moteur physique tout à fait remarquable : j'ai rarement vu la gravité



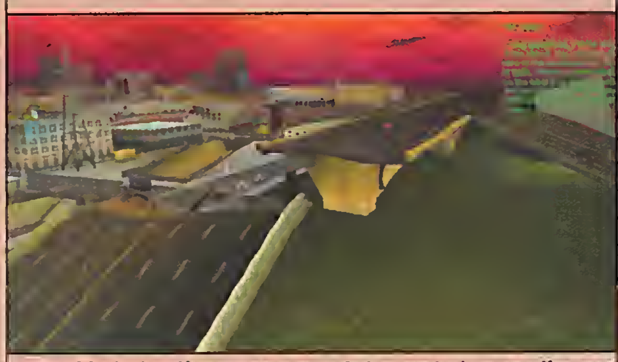
Les effets de lumière sont omniprésents dans certains niveaux. Ils sont plutôt réussis.

Circuits

Les circuits de TDR 2000 sont tout simplement extraordinaires. Il faut dire qu'on n'y va pas de main morte : tout d'abord, une distance de vue vraiment considérable (et paramétrable) permet de se faire une idée de la taille des terrains. Ces derniers contiennent souvent des passages secrets et autres souterrains qui s'ouvrent au fur et à mesure que le jeu avance. Le revers de la médaille : comme les développeurs ont dû passer des semaines à nous concocter chacun de ces niveaux, ils ont absolument tenu à ce que le joueur les visite de fond en comble. Du coup, le jeu de campagne nous trimbale souvent pendant six missions par régions, avec des objectifs représentant une multitude de tâches très éclectiques.



Le troisième circuit représente une campagne bucolique avec ses chemins de fer, ses passages à niveau particulièrement meurtriers, ses ponts, son port et ses dockers câlins et affectueux.



La ville du deuxième niveau est un bel exemple de ce que l'on peut faire avec le tout nouveau moteur du jeu : c'est immense, on s'y perd, et à cause d'une circulation très importante, on se crashe souvent dans des voitures mieux conduites que la nôtre.



Le premier circuit représente un parc d'attractions en ruines contenant tout le nécessaire pour jouer au petit cascadeur : grande roue, village western, cimetière, et quelques jolis exemples d'animatronics qui ramènent les dinosaures de « Jurassic Park » au rang de théâtre de guignols. (C'est un effet de style ; en vérité, ils sont assez pourris.)

et l'inertie aussi bien reproduites. Les tires sont toutes très agréables à conduire, et le réalisme du monde est tel qu'on les maîtrise en quelques instants. Comme à son habitude, le jeu fait la part belle aux dérapages, sauts, accidents, injures, considérations philosophiques idiotes et autres activités ayant trait au métier de cascadeur ou de chauffeur de taxi parisien. La seul part de rêve, en fait, réside dans la solidité à toute épreuve de la voiture, et dans le simple fait que l'on peut la réparer en appuyant sur une touche et en dépensant quelques sous. Entre chaque mission, on pourra passer par le garage pour augmenter telle ou telle partie, sans toutefois avoir la possibilité de rajouter du matériel. En effet, tout ce qui existe en matière d'équipement dans le monde de TDR se trouve sous la forme de power-up.



Le premier niveau, le plus petit, contient deja quatre zones assez imposantes. Ici, la ville fantôme du cow-boy mort.

Manque de boules

Il est certain que ce nouveau volet de Carmageddon va ravir les fans qui attendaient quelque chose en droite lignée du premier jeu. Cependant, il en est qui vont râler à cause de l'aspect zombifié de toutes les cartes. En effet, ici, on n'écrase plus des êtres humains. Ces derniers ont été victimes de l'autocensure du développeur, qui nous avait pourtant habitués à des démonstrations de force beaucoup plus crues et sanglantes. Qui est à blâmer ? L'éditeur, le programmeur ou la bonne morale ? J'aurais tendance à répondre : aucun des trois. Après quelques heures de jeu, le simple fait de rouler sur des zombis projetant des flaques de sang vert en lieu et place de simples êtres humains ne m'a fait ni chaud, ni froid. À l'inverse, j'ai même foncé dans les vaches (mortes-vivantes, elles aussi) à vive allure, un sourire au ras de la gueule, alors qu'il m'était philosophiquement impossible d'érafler une charolaise auparavant. Bon, on fait une croix sur nos pulsions meurtrières et on se félicite que le développeur ait enlevé un argument idiot que certaines personnes un peu émotives auraient pu utiliser pour retirer le jeu du commerce. Ce qui ne change pas, c'est l'esprit violent du jeu : plus que jamais, on a l'impression de regarder Deathrace 2000 avec Carradine et Stallone, avec un poil plus d'action. Les têtes volent allégrement, on estropie les zombis, on roule sur des caniches-garous. Comme quoi, c'est tout de même la fête.

Des flics dont l'I.A., bien qu'efficace, est parfois déroutée par une conduite hostile.





Ces power-up, parlons-en : exception faite de trois ou quatre d'entre eux, j'ai été bien en mal de trouver quelque chose de très original. En revanche, l'imagination des développeurs a battu son plein lorsqu'il a fallu inventer quelques pièges retors qui représentent de véritables dangers pour le conducteur. En haut de mon Top 10 des machins relous, je placerais ce piège à cons qui enlève les freins au coin d'un tournant, le mode flipper qui fait rebondir la voiture à 50 mètres du sol au moindre chaos, et la bombe qui interdit les chocs un poil trop violents. Et j'en passe.

Terre d'aventure

Les missions sont d'une variété rarement vue. En plus de celles-ci, chaque niveau comprend généralement deux courses qui figurent parmi ce que j'ai connu de plus ardu dans ma courte vie de conducteur. Très souvent, il faut recommencer le circuit deux ou trois fois histoire de bien piger le tracé. D'ailleurs, il est regrettable que l'on n'ait pas un aperçu du parcours avant de partir à l'aventure. En lieu et place de cela, on a droit à une cinématique un peu minable nous expliquant vaguement le but de la mission. C'est là mon principal reproche : les objectifs de missions de TDR 2000 ne sont pas tous clairs et lumineux. Parfois, certains scénarios sont déroutants tans ils semblent courts ; d'autres sont si compliqués qu'on passe deux bonnes heures à sortir de jérémiades parce qu'on n'a pas trouvé comment l'aborder. En conclusion, cette nouvelle mouture de Carmageddon est bien vite devenue ma préférée de toute la série : ses scénarios immenses et qui regorgent de trucs à faire sont très prenants et riches en événements, les combats motorisés sont plus cruels que jamais, et ce, même si les humains ont été remplacés par des morts-vivants.

Bob Arctor

En Deux Mots

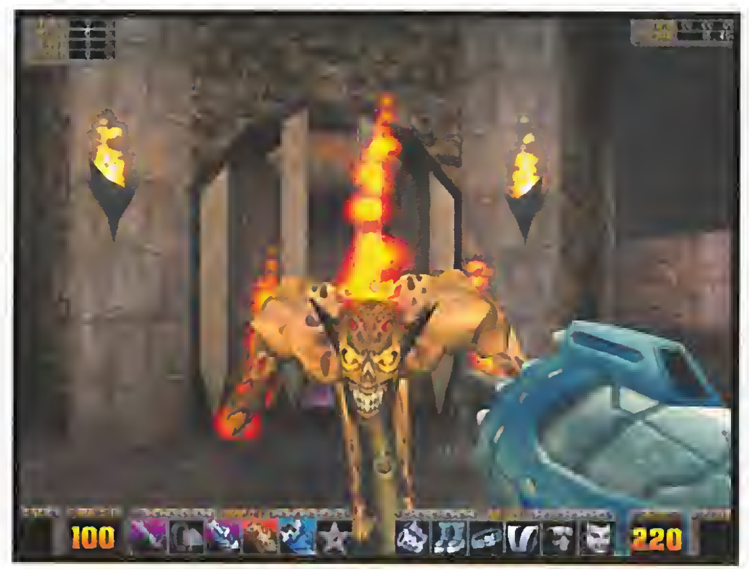
Une excellente suite, la meilleure. Un moteur très rapide aux côtés de niveaux immenses et riches en péripéties. Seul hic, et drame de l'autocensure : les humains ont disparu au profit de zombis verdâtres. Bah, si ça peut aider à calmer le jeu (si j'ose dire)…

- \+ De l'action omniprésente
- \+ Des niveaux vraiment grands et complets
- \+ Des objectifs très divers
- − Des missions parfois assez confuses

82	82	85
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT




Dans le jeu, les « Jack in the Box » sont en fait des mines qui se déclenchent dès qu'un ennemi arrive à proximité.



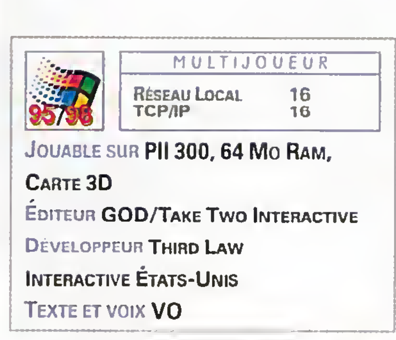
Depuis le météoritique Half-Life, le genre autrefois très prisé du Quake-like a du mal à se renouveler. Après le calamiteux Daikatana, et en attendant le très prometteur Duke Nukem Forever, ce sont les développeurs de Third Law Interactive qui nous offrent un jeu de shoot à l'ancienne, dans des décors délirants.

Kiss Psycho Circus

THE NIGHTMARE CHILD

SHOOT À LA PREMIÈRE PERSONNE POUR FANS DU GENRE • PC CD-ROM

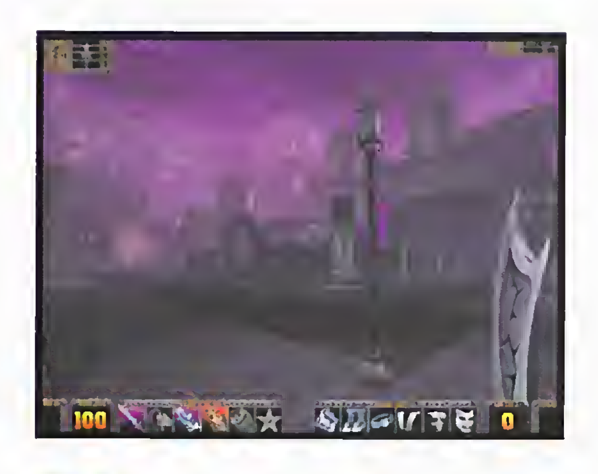

C'est sûr, on ne peut pas le confondre avec Pascal Obispo.

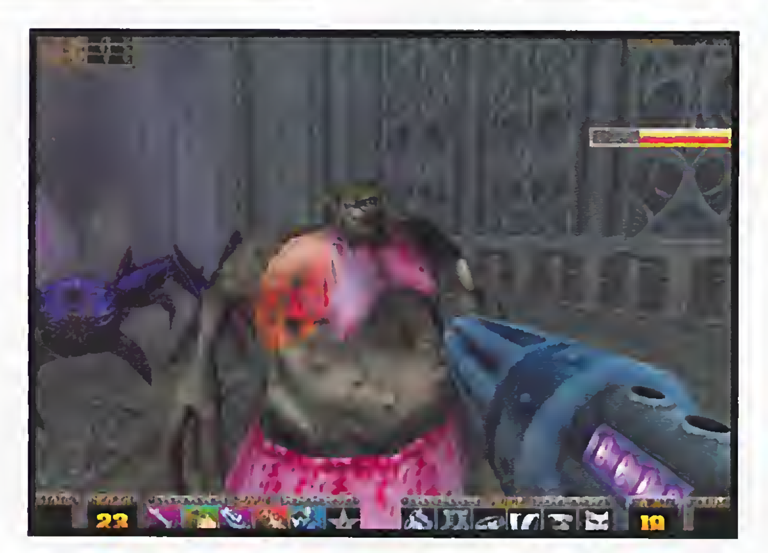

95/98

MULTIJOUEUR

Réseau Local	16
TCP/IP	16

JOUABLE SUR **PII 300, 64 MO RAM, CARTE 3D**
ÉDITEUR **GOD/TAKE TWO INTERACTIVE**
DÉVELOPPEUR **THIRD LAW INTERACTIVE ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VO**





Une petite précision s'impose dès le début de ce test : vous n'avez pas besoin d'être un fan du groupe Kiss pour apprécier ce jeu. Bien qu'exploitant à mort l'univers un peu zarb du groupe de rock, ce jeu reste un vrai jeu. Entendez bien plus qu'une pitoyable utilisation de licence uniquement destinée aux fans intégristes, comme on nous a trop souvent fait le coup.

Où j'ai foutu mes bottines ?

Le principe de ce jeu de shoot à la première personne est simple : chaque membre du groupe doit parcourir une série de quatre missions pour retrouver son costume de scène (plastron, bottines, masque...). Lorsque les quatre membres seront habillés en suppôts de Satan, prêts à hurler « I Wanna Rock And Roll All Night » devant 30 000 hard-goth déchaînés, ils pourront alors, par un saut périlleux scénaristique que j'aurais honte de vous détailler, empêcher la naissance de l'Enfant du Cauchemard, but ultime du jeu. Quatre rockers, avec quatre missions chacun, cela nous fait donc seize niveaux, d'inspirations très diverses, plus un niveau final contre le traditionnel

boss de fin. On se retrouvera par exemple à déambuler dans une cathédrale moyenâgeuse, dans les ruelles d'une ville glauque, ou carrément dans les tréfonds de l'Enfer. Directement inspiré par la « mythologie » du groupe, j'avoue n'avoir jamais vu un environnement aussi spécial dans un jeu. Certains pourront le qualifier d'onirique ; je dirais plutôt qu'il est complètement délirant, et qu'on sent que les quatre zicos ont dû vivre une bonne partie de leur gloire passée avec une paille dans chaque narine.

Le spectre Daikatana

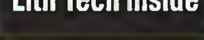
Impossible de parler de Kiss Psycho Circus sans évoquer Daikatana. D'une part, parce que les deux jeux ont le même but : prouver qu'on peut encore s'amuser devant un Quake-like façon « old school », basique comme au bon vieux temps de Doom. D'autre part, parce que les développeurs de Psycho Circus sont pratiquement tous des transfuges de l'équipe de John Romero qui ont fui en masse le projet Daikatana pour développer leur propre titre concurrent. C'est là qu'on découvre que la différence entre un mauvais jeu et un bon jeu ne se mesure qu'à quelques détails. Car si Kiss Psycho Circus, dans son concept, est un clone de Daikatana, il enfonce largement son aîné en termes de plaisir. Les niveaux tout d'abord ont le bon goût de proposer des situations de jeu variées. Certes, la progression reste linéaire, c'est le genre qui veut ça, mais on ne se retrouve pas tout le temps à massacrer de la même façon le même streum dans le même couloir.
Les créatures à combattre sont d'ailleurs la grande force de Psycho Circus. Jamais, sauf peut-être dans les derniers niveaux de Doom, on avait vu un tel nombre de bestioles affichées simultanément à l'écran. On rentre parfois dans de grandes pièces toutes vides, on fait quelques pas prudents, et pouf, toutes les vitres volent en éclat et déversent une quarantaine d'araignées géantes ou de lézards ignivomes. Outre leurs nombres, les créatures du jeu se distinguent par leur originalité. Ok c'était pas facile : ignivome, ça veut dire « qui vomissent du feu ». On se retrouve à combattre des clowns arachnoïdes, des espèces d'hommes-canon ou encore d'énormes chanteuses d'opéra mortes-vivantes qui vous jettent des morceaux de leurs propres tripes à la gueule, bref, le grunt classique n'a pas sa place dans la ménagerie hallucinée de Psycho Circus.

Une clé à trouver par-ci, un levier à tourner par-là : les énigmes ne demanderont pas des prouesses intellectuelles pour être résolues.

Ces espèces de bestioles attaquent systématiquement par paquets de trente.



Nuée de chauves-souris en phase d'attaque finale.



Lith Tech inside

Le jeu est l'un des tout premiers à exploiter la nouvelle version (la 2.0, me semble-t-il) du moteur 3D de Monolith, le LithTech. Psycho Circus nous donne un premier aperçu des capacités de ce moteur, qui devrait être utilisé pour nombre d'autres jeux dans les mois à venir. Les décors oscillent entre le banal et le vraiment très beau. Les environnements extérieurs, en particulier, sont plutôt réussis, avec des perspectives profondes et de beaux arrangements architecturaux. Le niveau de la cathédrale, par exemple, est impressionnant dans ses dimensions : à l'extérieur, on peut admirer un bâtiment gigantesque, avec vitraux, gargouilles, la tonne de polygones qui va avec, et ce sans ralentissement même sur des machines modestes genre PII 450. Ce moteur 3D utilise en effet une technique de réduction dynamique du niveau de détail qui permet de maintenir la fluidité de l'affichage, quel que soit le décor à afficher. Les streums et les décors ne sont pas les seuls à bénéficier du LithTech Engine. Les armes en profitent aussi. Les membres du groupe disposent chacun de cinq armes : trois communes et deux armes spécifiques à chaque mec. Elles sont toutes très réussies, et c'est assez rare pour mériter d'être signalé. Que ce soit au niveau de leur utilisation ou de leur modélisation, il n'y a rien à leur reprocher : elles sont toutes magnifiques, efficaces, et souvent complémentaires. On trouve par exemple des griffes ou un sabre pour le corps à corps qui laissent de magnifiques traînées de lumière sur l'écran, un fusil à pompe version moyen âge dont s'échappe une fumée noirâtre à chaque coup, un simili-lance-roquettes magique qui crée une énorme onde de choc bleutée, ou un fouet qui s'utilise aussi comme grappin. Enfin bon, vous l'avez compris, les armes sont une réussite totale : originales au niveau de leur design et toutes très plaisantes à utiliser.

REMARQUE — **Le mode multijoueur est plutôt quelconque. Les rares maps disponibles sont de piètre qualité, et les armes ne sont visiblement pas étudiées pour le réseau. À oublier.**



Chaque arme dispose d'effets graphiques très réussis. Ici, le sabre, qui laisse une traînée resâtre du plus bel effet à chaque coup.

En Deux Mots

UN QUAKE-LIKE HONNÊTE, QUI FLIRTE PARFOIS AVEC LE TRÈS BON, SERVI PAR UNE RÉALISATION TECHNIQUE IMPECCABLE. SON SEUL DÉFAUT EST DE NE PROPOSER AUCUNE INNOVATION À UN GENRE DÉJÀ SUREXPLOITÉ.

- \+ Des niveaux bien réalisés
- \+ Des armes originales et efficaces
- \+ Un moteur 3D irréprochable
- − Aucune innovation
- − Ça reste du shoot basique

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
85	85	79

Public ciblé

Niveaux travaillés, monstres originaux, armes bien pensées, il n'en faut pas plus pour faire un bon shoot à la première personne. Si le genre vous sied, vous auriez tort de passer à côté, mais les joueurs hermétiques à ce style de jeu ne risquent pas d'être convaincus par Psycho Circus. Cela reste en effet un Quake-like basique, sans grande faiblesse mais sans aucune innovation non plus, qui ne demandera pas plus au joueur que le Q.I. d'une fougère pour en voir la fin.

Arquebou





Airline Tycoon First Class



GESTION AÉRIENNE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



Là, sous le Zeppelin, un Concorde trône au milieu du musée d'Airlino Tycoon.

Alors qu'ils auraient été bien plus inspirés en nous sortant un simulateur de Concorde, Spellbound nous propose un petit jeu débile de gestion de compagnie aérienne.

Les jeux de gestion sont réservés aux experts comptables à la retraite. C'est une constatation évidente, pour qui a essayé Air Bucks d'Impressions. Pourtant, dans le genre, il existe des titres qui misent davantage sur la jouabilité et l'humour que sur des tonnes d'écrans de statistiques soporifiques. Les Allemands se sont fait les spécialistes du style, avec des produits comme Pizza Tycoon. Airline Tycoon boxe dans la même catégorie. D'ailleurs, il a été programmé par des teutons.

Airport 77

Loin des sommets d'un Railroad Tycoon II, Airline Tycoon n'en est pas moins un petit jeu mignon au graphisme cartoon. Autrement dit, un jeu qui plaira davantage à votre copine que le dernier couic-like à la mode. Vous êtes à la tête d'une compagnie aérienne. Trois autres concurrents (joués par l'ordinateur ou par de vrais humains en réseau) essayent de faire mieux que vous au cours de deux campagnes et une dizaine de missions (la dernière se passe dans l'espace). First Class est la version étendue de Airline Tycoon. Il y ajoute notamment la gestion des marchandises. Mais vous ferez surtout votre beurre en transportant des passagers. Il vous faudra donc acheter des avions, les up-grader et les réparer. Les avions ne volent pas tout seuls. Vous devrez donc recruter des pilotes, des hôtesses ainsi que des consultants (que vous pourrez payer ou mettre à la porte en fonction de leurs résultats). Enfin, vous établirez le plan de vol de votre flotte en fonction du booking des agences de voyages. Pour supplanter vos concurrents, vous pourrez faire de la publicité. Ou, plus sournoisement - et c'est ce qui est drôle en réseau - ruiner leurs efforts en leur envoyant un saboteur. Comme il est possible d'acheter des actions à la banque, vous pourrez même, à terme, racheter les autres compagnies.

Rigolo mais gonflant

Ce qui est original avec Airline Tycoon, c'est que votre personnage apparaît dans le jeu. Vous vous baladez donc dans les couloirs de l'aéroport, entre votre bureau, les agences de voyages, la boutique de duty free, la salle d'embarquement, le hangar… Comme dans Theme Park, vous serez renseigné sur les besoins des usagers par une petite bulle au-dessus de leur tête. S'ils sont tous verts à l'arrivée, c'est clair, il y a un problème avec le pilote de l'avion. Le graphisme est très coloré, avec des petites animations humoristiques par-ci, par-là. Pas mal de voix enregistrées viennent aussi mettre de l'ambiance, mais sont parfois lourdingues. Évidemment, planifier les vols de tous ces coucous devient gonflant à la longue. Surtout qu'en l'absence de doc, je ne suis pas parvenu à programmer des lignes régulières. Les développeurs ont quand même essayé de mettre de la variété (petits objets débiles à récupérer) dans un soft qui ne se prend pas du tout au sérieux.

lansolo



MULTIJOUEUR	
Réseau Local	4
Modem Direct	oui
Internet Serveur	oui

Jouable sur **Pentium 166, 32 Mo Ram**
Éditeur **Monte Cristo Multimédia**
Développeur **Spellbound Software Allemagne**
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **1 à 4**



En Deux Mots

Dans la série des Pizza Tycoon, Airline Tycoon est un petit jeu de gestion débile. Coloré et facile à prendre en main, il s'adresse uniquement aux fanas du genre, généralement réfractaires aux Pan!-dans-la-gueule-like.

+ Simple d'accès
+ Graphisme mignon
+ Un peu d'humour
- Répétitif, comme tous les jeux de gestion
- Voix nazes

50 TECHN — 70 DESIGN — 69 INTÉRÊT

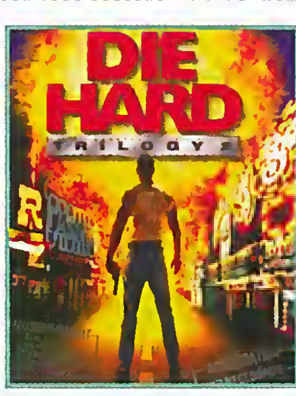




Die Hard Trilogy 2 Viva Las Vegas

Action/Aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom

De l'action pure et dure : à quoi s'attendre d'autre de la part d'un jeu nommé Die Hard ? Comme dans le premier volet, vous incarnez Bruce Willis dans le rôle de John Mc Clane, flic à toute épreuve dont le seul but est de survivre en butant le maximum de sales types. Les niveaux vous proposent aussi bien des poursuites en voitures, de l'arcade, que de la chasse aux truands dans des enfilades de couloirs. Un mode aventure entrecoupé de cinématiques brouillées (impossible de reconnaître les visages) confère une certaine cohérence au tout, un détail que ne connaissait pas le précédent Die Hard. Un petit défaut issu de la console vient toutefois se greffer à l'ensemble : les sauvegardes s'effectuent une fois les niveaux terminés. On survivrait sans trop de mal à ça si, justement, lesdits niveaux n'étaient pas répétitifs : recommencer plusieurs fois une carte pour subir à nouveau des décors qui ne s'illustrent pas par leur variété fait très vite grimper l'aiguille dans le rouge. L'interface ultra-minimaliste simplifie la tâche, mais la maniabilité plutôt mauvaise du personnage gêne la rapidité d'exécution nécessaire à votre survie. La prise en main, pas évidente, vous demande du temps pour trouver vos marques. On pourrait cependant avoir là un bon produit si, au moins, il nous offrait quelques sueurs froides. Manque de bol, le suspense n'est pas au rendez-vous, et le parti pris de gérer la vue de dos n'arrange rien. Placez votre héros contre un mur, et vous découvrirez sans peine tout ce qu'il cache. Dommage pour la surprise… Enfin, si vous n'êtes pas trop exigeant sur la qualité et que vous cherchez avant tout à flinguer dans tous les sens sans vous prendre la tête, alors Die Hard devrait offrir un dérivatif suffisant à vos envies de meurtre.



Kika

Army Men Opération Meltdown

Stratégie-rôle pour tous joueurs - PC CD-Rom

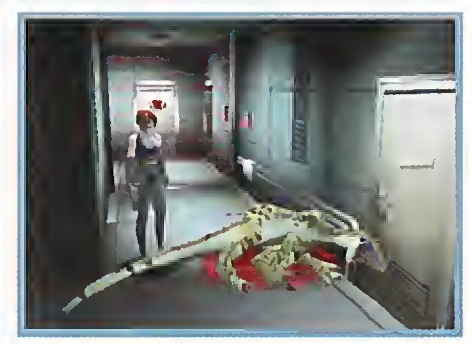
Le premier Army Men était excellent, le second déjà beaucoup moins bien, et le troisième complètement foireux avec ses niveaux en 256 couleurs. Opération Meldown reprend pourtant le moteur des trois, devenu depuis une vieille antiquité, pour nous proposer une trentaine de nouvelles cartes genre Seconde Guerre mondiale. Que les missions soient sympas avec des power-up multiples comme celui du camouflage ou des forces aéroportées, ok, je veux bien l'admettre, mais franchement, il serait temps d'évoluer, les mecs, vous croyez pas ? Nous infliger un pathfinding toujours aussi ridicule et des graphismes datant des premiers temps du PC, ça suffit ! Le moteur est usé jusqu'à la corde, jetez-le à la poubelle et surtout n'allez pas le repêcher dans notre dos.



Kika

Dino Crisis

Action/Aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom



Il fallait s'y attendre. Après avoir cartonné sur les consoles, Capcom nous sort un autre de ses produits fétiches sur PC. Emboîtant le pas de Resident Evil 2, c'est maintenant au tour de Dino Crisis de nous coller la frousse sur les joypads à 101 touches. Dans la peau de Regina, sympathique héroïne au popotin souriant, on part à la recherche d'un professeur sur une île pas très nette où surgissent de redoutables dinosaures, histoire de sursauter comme un gland devant son moniteur. Le cocktail reste inchangé : exploration, résolution d'énigmes, atmosphère pesante et chasse aux vélociraptors. La prise en main est simple. En revanche, cette version PC n'exploite pas grand-chose des capacités techniques de nos bécanes. C'est purement et simplement la même version que sur PlayStation, à savoir que la résolution graphique est bridée au 640x480. Le moteur n'est pas non plus bien excitant et exploite le même principe que le Alone in the Dark d'y'a dix ans, avec ses persos en 3D incrustés dans des décors précalculés. Bref, si vous aimez le genre, vous pourrez peut-être supporter pixel-land. Sinon, on attend avec impatience Silent Hill (3D temps réel, ambiance encore plus flippante) sur PC.

Iansolo

Wall Street Trader

Gestion boursière pour tous joueurs - PC CD-Rom



Bon, un jeu de gestion boursière de plus. Je sais qu'à la lecture de la première phrase, je viens déjà de perdre 95 % du lectorat, mais je continue pour les 5 % restants qui apprécient cette catégorie de jeux. Et justement, ils ont raison de rester, car il faut bien avouer que dans son genre, Wall Street Trader est tout à fait correct. Au niveau technique, on a droit à un graphisme à la fois beau et discret, ce qui est exactement ce qu'on lui demande, et quelques vidéos qui mettent bien dans l'ambiance. La simulation du marché boursier est très crédible : on peut passer des ordres complexes (avec prix plafond et prix plancher, effet de levier…) et anticiper les réactions du marché grâce aux rumeurs. On doit aussi gérer ses employés (courtiers, conseillers juridiques…), faire attention à sa réputation, ou encore espionner plus ou moins légalement l'activité d'autres firmes, entre autres choses. Bref, un jeu de gestion boursière satisfaisant.

Ackboo

Die Hard Trilogy 2	Army Men Operation Meltdown	Dino Crisis	Wall Street Trader
Tourne sous WIN 95, 98	Tourne sous WIN 98	Tourne sous WIN 95, 98	Tourne sous WIN 95/98
Jouable sur PII 200, 64 Mo Ram	Jouable sur PII 90, 16 Mo Ram	Jouable sur PII, 64 Mo Ram, 500 Mo disque libre, carte 3D	Jouable sur PII 300, 64 Mo Ram
Éditeur Fox Interactive	Éditeur 3DO	Éditeur Virgin Interactive	Éditeur Monte Cristo
Développeur N-Space États-Unis	Développeur 3DO Company États-Unis	Développeur Capcom États-Unis	Développeur Monte Cristo France
Texte et voix VF	Texte et voix VF	Texte et voix VF	Texte et voix VO
Nbre de joueurs 1	Nbre de joueurs 4	Nbre de joueurs 1	Nbre de joueurs 1
Techn 64 / Design 68 / Intérêt 62	Techn 25 / Design 35 / Intérêt 40	Techn 50 / Design 65 / Intérêt 70	Techn 60 / Design 70 / Intérêt 70







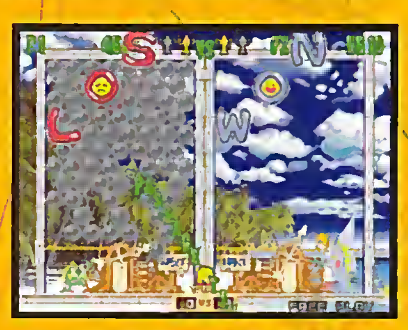
Bah voui, c'est la rentrée, et à force d'avoir payé des glaces au cervelas aux filles de la plage tout l'été sans avoir droit à la moindre reconnaissance de leur part, vous êtes fauchés. Pis Noël est encore loin. Tsss, c'est malin. Heureusement que la rubrique Budget est là pour vous annoncer les bons plans de septembre. Deux nouvelles collections (comme en haute couture) sont arrivées ; vous trouverez une sélection ci-contre. Notons que pour d'obscures raisons marketing, les jeux Media Pocket sont désormais vendus 29 F au lieu de 19,90 F (il paraît qu'il faut se démarquer des affreux jojos qui vendent des jeux à 10 F, bouh les vilains). Notons également que l'on trouve un pack Caesar III + Pharaon à 199 F, pour ceux qui ne craignent pas l'indigestion. Ah, ah, l'indi-gestion. Ok, j'arrête. Avis aux amateurs de Formule 1 : on trouve F1 Racing Simulation d'Ubi Soft à 49 F dans la collection Media Pocket Deluxe (de Homesoft), mais je vous signale que pour 50 F de plus, vous avez Monaco GPRS 2, la suite donc, dans la collection Classique d'Ubi Soft. À vous de voir, mais ça me paraît une meilleure idée.



Redline Racer

Un excellent jeu d'arcade à petit prix, ça ne se refuse pas. Ici, il s'agit de pilotage de moto et c'est tout à fait réussi techniquement : graphisme mignon, comportement des bécanes agréable, dix circuits, des check-points à passer avant le temps fatidique, des motos cachées à débloquer, la possibilité de faire du hors-piste et de trouver des raccourcis, bref, de l'arcade classique. Au total, Redline Racer est un très bon jeu, qui a l'immense mérite de tourner très bien sur les petites configurations, même à base de cartes 3D première génération. Il est même jouable en réseau.
(85 % dans Joystick n° 92)

Puzzle Bobble 2



Un jeu qui rend fou, dans la grande lignée de Tétris. Expliquer le principe du jeu, c'est passer à coup sûr pour un mongol. Jugez plutôt : il s'agit de lancer au plafond des boules de couleur collante, puis de les faire tomber sachant que lorsque trois boules de la même couleur se touchent, elles disparaissent. Bon, certes, ce deuxième volet n'apporte strictement rien par rapport au premier et il présente des symptômes inquiétants d'anachronisme technologique (quelques bugs sonores et une résolution fixée à 320x200). Il reste malgré tout l'un des meilleurs jeux de puzzle-arcade de l'histoire, et à ce prix-là, c'est tout ce qui compte.
(80 % dans Joystick n° 109)

Civilization Call to Power

Faisant suite aux deux premiers volets, Civilization Call to Power est le top de la simulation géopolitique. Il ne vous propose rien de moins que de prendre en main la destinée d'un peuple sur des milliers d'années, du néolithique jusqu'à la plus franche science-fiction. Simulation économique, gestion politique et diplomatique, aspect tactique militaire, le jeu couvre tous les aspects et propose des dizaines de façons différentes de l'emporter. Des heures et des heures de jeu en perspective, y compris en réseau.
(90 % dans Joystick n° 103)

Heavy Gear 2

Contrairement aux apparences, voilà un simulateur de gros robots de combat (les « Gears ») qui n'est pas du tout un clone de Mechwarrior : ici, il s'agira d'être plutôt subtil et furtif que lourdement armé. Une fois maîtrisée l'interface plutôt touffue (joystick + souris + clavier conseillés), vous pourrez goûter aux joies du combat entre Gears superbement modélisés et totalement customisables. L'ambiance et la profondeur de jeu sont remarquables, mais attention : le jeu est complexe et réservé aux fans équipés d'une carte 3D et maîtrisant bien l'anglais (VO non sous-titrée).
(92 % dans Joystick 107)



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

LES FOURMIS

Explorez
de
nouveaux
territoires

Partez
à la conquête
des cités
voisines

Erigez une
civilisation qui
résiste aux
prédateurs
et aux forces
de la nature

Bâtissez un
empire au ras
du sol et
un palais
souterrain

"...Les Fourmis propose un challenge stratégique et tactique intéressant..."
JOYSTICK, mai 2000

"...Un titre et une réalisation très réussis..."
Sélection du mois
PC JEUX, mai 2000

"...Les développeurs de Microïds ont adapté l'univers littéraire de WERBER d'une façon assez spectaculaire..."
PC TEAM, mai 2000

"...Il serait dommage de passer à côté de ces combats microscopiques..."
GEN4 PC, mai 2000

D'après le roman de
BERNARD WERBER







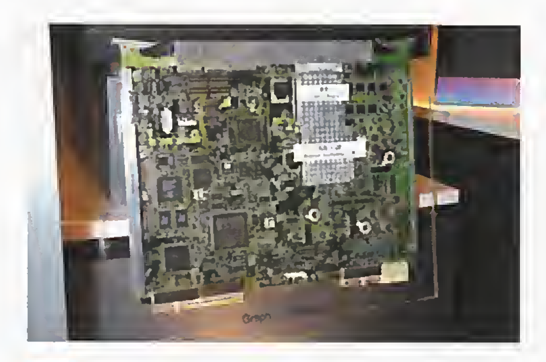




Hot Line : 08 36 68 88 81 (2,21F/mn) - 3615 Microïds (2,21F/mn)
Microïds - Vélizy Plus - 1 bis, rue du Petit Clamart - 78140 Vélizy - France
Tél. 33 (0)1 46 01 54 01 - Fax. 33 (0)1 46 32 25 64



www.microids.com



Sony LANCE LA GSCube

Quand on décide de rentabiliser les développements chez Sony, on ne fait pas les choses à moitié. La preuve, l'annonce de la station graphique GSCube. Présentée lors du Siggraph 2000, cette bête propose les mêmes processeurs de base que la PS2, mais multipliés par seize. 16 Emotion Engine et 16 Graphic Synthesizer sont donc au cœur de ce monstre, pour un total de 2 Go de RAM. Pas question de faire tourner Metal Gear Solid 2 dessus, cela dit : le but des GSCube est de concurrencer Silicon Graphics dans la création d'images de synthèse et de modélisation de scènes 3D en temps réel. Les démos de ce système étaient du reste préparées par Square, DreamWorks et Warner Bros. Le prix de ce petit bijou de 42 cm de côté reste malheureusement inconnu. Dommage, j'ai l'impression que ce chiffre va également être assez impressionnant...



Édito

Vivement novembre ! Évidemment, dit comme ça, je pourrais passer pour un mec bougon et aigri. Mais bon, vivement novembre, voire même décembre ! Car cet hiver les enfants, c'est la fiesta ! PlayStation 2, RAM DDR sur les cartes mère, NV20 de m'sieur Nvidia, pains surprise de chez 3dfx et Matrox : tous les copains ramènent un truc. Sans parler des pingouins bien frais ! En attendant, la météo matos de cette fin d'été est plutôt agréable : la Radeon d'ATI se révèle excellente, les GeForce2 MX feront plaisir aux joueurs fauchés, et la concurrence se réveille côté cartes son. Juste un petit plantage de version de driver pour le chipset i815E à déplorer du côté de certaines boîtes de SE6 Abit. Un nuage vite effacé par un petit tour sur le site du constructeur (abit.nl). Elle est pas belle la vie ?

CYRIX III et fils

Autant être clair tout de suite, j'aurais pu vous faire au moins une page sur le Cyrix III. Un vrai test. Avec des tableaux en couleur. Et puis je me suis dit que non : les blagues d'une page, c'est pas très drôle finalement. Car pour les joueurs que nous sommes, ce processeur est une vraie blague, et une poussive en plus. VIA sait faire de bons chipsets, sans aucun doute. Mais pour les processeurs, ça n'est pas encore ça. À 533 MHz, le Cyrix III arrive a être plus lent qu'un PII 233 MHz. Oui, 233 MHz. La honte. Je parle de l'unité de calcul en virgule flottante, là. Car pour le calcul des entiers, ça va beaucoup mieux. On dépasse d'un cheveu le Celeron 300A. Bref, poubelle, à oublier tout de suite.
Mais VIA ne compte pas en rester là. D'une part, ils vendent ce chip dans les pays où le prix est le facteur le plus important (Inde, pays de l'Est, Chine...) et ensuite, ils vont annoncer ce mois-ci le Samuel2, nom de code pour le successeur de ce Cyrix III pathétique. Certainement nommé Cyrix IV, il en sera fabriqué 50 000 exemplaires par mois et le chip devrait atteindre 1 GHz au premier trimestre 2001. Question vitesse, pas d'illusion à avoir, il sera assez lent malgré ses mégahertz. Mais sa construction en 0,15 micron et le fait que la taille de son cœur soit inférieure d'un tiers à celle du Cyrix III le destine particulièrement au marché des portables d'entrée de gamme et des set-top-boxes. Beurk.

BIOS ET ABSENCE DE DOS

Vous utilisez Windows 2000 (voire Windows Millenium) ? Vous voulez une bonne blague ? Prenez le manuel d'une carte mère, au hasard, même d'une récente. Et lisez la procédure, souvent indispensable, de mise à jour du BIOS. « Passer en mode DOS pour procéder au flashage de votre blablabla... » Hahaha, quel humour quand même, non ? Redémarrer en mode DOS avec les derniers OS de Microsoft, ON NE PEUT PAS ! Certes, vous allez me parler de disquette de boot. Et sous Windows 2000, on la fait comment la disquette de boot ? Quant à la session DOS qui tourne dans une fenêtre du bureau, rien de tel pour rater un flashage. Heureusement, certains constructeurs commencent à réagir pour régler le problème. Gigabyte d'un côté avec son @Bios qui se connecte à Internet, downloade et flashe pour vous le bios de la carte (le tout sous Windows), et MSI qui annonce le LiveBIOS qui remplit la même fonction. Seules les cartes i815E Pro (MS-6337) i815 Pro (MS-6326) et K7T Pro (MS-6330) ont droit pour le moment à ce raffinement qui sera vite indispensable. Vivement que les autres s'y mettent !

Philips ET Sony JOUENT À

Les deux compères à l'origine du CD et de la tripotée de descendants qu'il a engendrée viennent de mettre au point un bébé de plus : un format capable de contenir 1,3 Go. Ils l'ont baptisé le Double Density CD. Et en plus, cela sera décliné sous forme de CD-Rom (évidemment) mais aussi de CD-R et de CD-RW. Comme il y a longtemps que l'on ne croit plus au Père Noël, je vous annonce déjà que les lecteurs et graveurs actuels ne seront pas compatibles avec ce nouveau format. Dommage... Du coup, j'ai comme un sale doute sur l'intérêt de la chose et ses chances de succès vu que le DVD-Rom n'est pas si loin.



À LA RECHERCHE DU St Graal

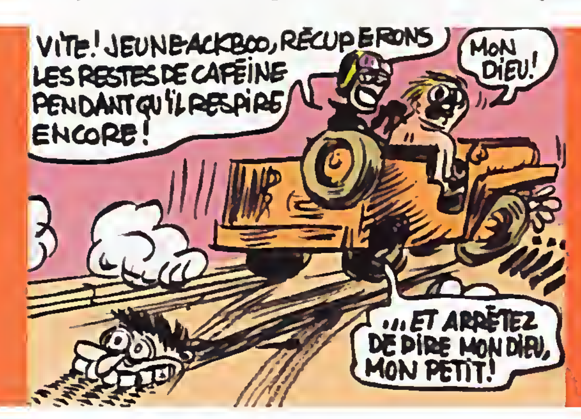


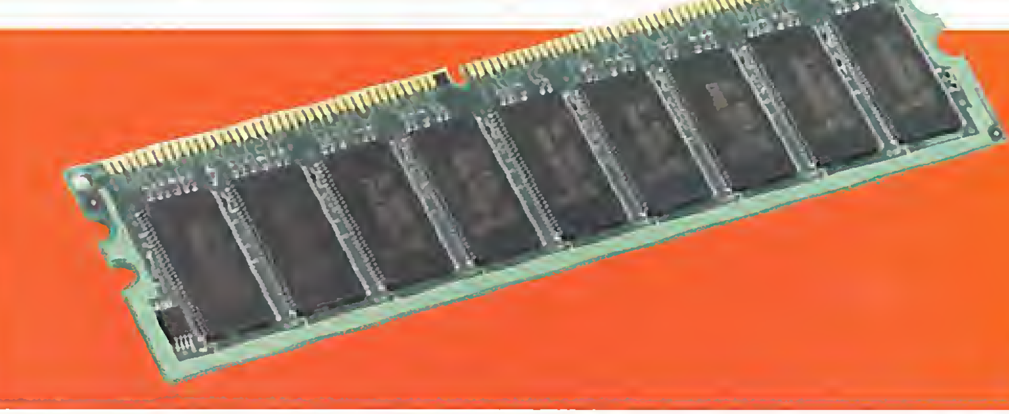
Et une claque, une. Je ne sais pas pour vous, mais le concept du tout nouveau G4 Cube d'Apple me plaît bien à moi. Attention, j'ai dit le concept. Avec une Rage 128 Pro d'ATI, de base on ne peut pas prendre ça pour une machine de joueur. Ça tombe bien, ça n'est pas leur but (vu les problèmes qu'on a ici à la maquette, on se demande également si un Mac équipé d'une ATI est une machine de non-joueur, ndrc). Non, moi le truc qui me plaît dans l'histoire, c'est le silence. Pas de ventilateurs. Rien, juste un vague vrrrr quand on met un DVD dedans. Woaaa, le rêve. Évidemment, quand on joue avec le son à fond, le bruit de 747 au décollage de n'importe quel PC blindé de ventilateurs (surtout ceux overclockés) ne dérange pas trop. Mais quand on passe des journées scotchés à un traitement de texte, à surfer (dans le calme) ou pire, quand le PC est dans la chambre, on apprécierait un peu de silence. Du coup, si vous connaissez des PC ou des solutions intéressantes pour réduire le bruit de nos engins de guerre, un e-mail à cafeine@joystick.fr serait le bienvenu. Si une solution se dessine, je vous en ferai part, vu le nombre de personnes me posant régulièrement la question. Au passage, certaines grandes marques de PC feraient bien de plancher sur le problème : le silence de fonctionnement pourrait devenir un réel argument de vente à l'avenir. Mais revenons au G4 Cube. Avec environ 20 centimètres de côté, c'est clairement la plus petite « tour » que je connaisse. Pourtant, à l'intérieur, on trouve tout de même un G4 450 MHz, un disque dur de 20 Go (UDMA66) et 64 Mo de RAM. Sans parler du DVD-Rom, du modem 56Ko, de la connexion Ethernet 10/100 et de la Rage128 Pro (16 Mo). Pour rajouter un élément, on retourne la bête, et on tire la poignée : l'intérieur se désolidarise alors du boîtier. Malins, les mecs du design. Et la touche finale qui tue : les enceintes Harman Kardon transparentes avec clavier et souris optique assortis. En fait non, la vraie touche finale qui tue, c'est le prix : 13 000 F pour cette version, et 16 500 F pour 128 Mo de RAM, 30 Go de disque et un PPC 500 MHz. Le tout sans écran, comme d'habitude chez Apple. Aïe.



Encore ET TOUJOURS Via

Visiblement, VIA commence à apprécier son rôle de leader sur le marché des chipsets. Histoire de ne pas perdre de terrain face à Intel, une cargaison de nouveaux chipsets a été annoncée par le constructeur taiwanais, tous utilisant la mémoire DDR.
Voici une petite liste pour récapituler :
VIA Apollo Pro2000 : chipset supportant jusqu'à 2 Pentium III maximum, une vitesse de bus de 133 MHz, AGP 4X et RAM PC2100 (133 MHz DDR, le 2100 est en fait de 2,1 Go et correspond à la bande passante). Les échantillons sont déjà en production.
VIA Appolo Pro2600 : pour PII, PIII et Celeron. Avec AGP4X et RAM PC2600. Pas de date d'annoncée.
VIA P6-DDR : support des PIII et intégration d'une partie vidéo de chez S3. Fonctionne avec la RAM PC133 et PC2100 (SDRAM classique ou DDR donc). Les échantillonnages devraient démarrer au quatrième trimestre.
VIA K7-DDR et K7-DDR SMA : pour AMD Athlon avec une fréquence de bus allant jusqu'à 266 MHz. Support de la SDRAM PC133 et de la DDR PC2100. La version SMA dispose de la partie vidéo S3. Échantillonnage prévu entre le troisième trimestre 2000 (K7-DDR) et le premier de 2001 (version SMA).
VIA P-DDR : chipset destiné aux serveurs et stations de travail supportant jusqu'à 4 Pentium II/III, avec AGP 4X, slots PC-X et RAM PC2100. Premiers exemplaires de test au premier semestre 2001 (ça devient plus vague...). AMD prépare aussi dans son coin un chipset DDR pour équiper ses Athlon, le AMD-760 (nom de code CORONA-EVT3) qui comprend la gestion de la mémoire DDR 133 MHz (donc 266 MHz en réalité). Celui-là devrait arriver dans la deuxième moitié de l'année, sans plus d'indications de date.





Pentium 4 SAUCE DDR

Ça pour une surprise, c'est une surprise... Le successeur du Pentium 3 s'appellera donc le Pentium 4. Connu jusqu'à présent sous le nom de code Willamette, ce P4 devrait avoir de quoi faire exploser quelques benchs. Bus Quad Pump à 400 MHz et vitesse maximum de 1,4 GHz à son lancement (au 4e trimestre) sont au menu. Mais les dernières infos font état d'un changement intéressant dans la politique d'Intel : un nouveau chipset destiné à gérer la mémoire DDR (double data rate) serait en développement. Et les ingénieurs ne doivent pas dormir beaucoup pour pouvoir concurrencer rapidement AMD sur ce terrain (ainsi que VIA). Le but du jeu est de compléter l'offre à base de RDRAM hors de prix qu'avait prévue Intel en dédaignant les autres solutions. Plutôt amusant quand on sait qu'il y a encore quelques semaines, Intel jurait ses grand dieux que JAMAIS il n'utiliserait de RAM DDR. Mais les orientations actuelles du marché ne leur laissent pas vraiment le choix et le succès des chipsets i815 et i815E ne laisse planer aucun doute sur ce que veulent les consommateurs. Ce nouveau produit devrait être disponible début 2001. Décidément, malgré leurs procès à tout va, rien n'est gagné pour Rambus, surtout qu'Intel a également annoncé la production d'un chipset pour SDRAM PC-133, disponible dès la sortie du Pentium 4.

intel inside pentium 4

Métamorphose en X-Box, phase 1

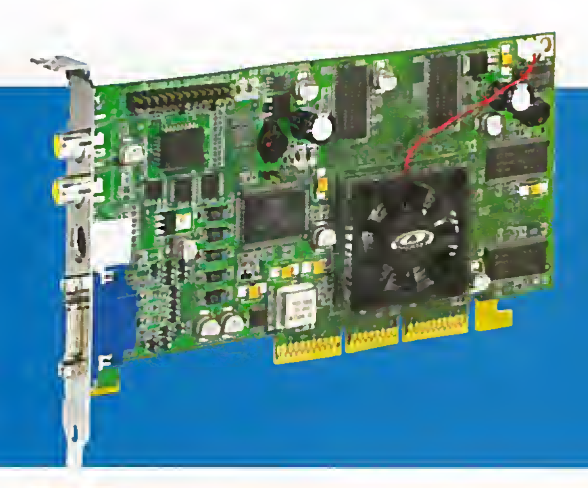
Chez Microsoft, on travaille dur pour faire tenir un PC dans une boîte de la taille d'une PlayStation. Bon, pour le moment, c'est pas encore ça, mais déjà, y'a marqué X-Box dessus. Faut bien commencer par quelque chose... Plus sérieusement, ce boîtier est en fait la première incarnation du kit de développement (XDK, pour X-Box Development Kit) destiné aux sociétés qui vont commencer à développer des jeux sur la future console de Billou. La chose est clairement un PC bidouillé avec une version allégée de Windows 2000. En effet, l'interface graphique de la console, nommée Dashboard, n'a pas grand-chose à voir avec celle de Win2K. Elle devrait ressembler à quelque chose de très simpliste dans le style Dreamcast.



ATI Radeon DDR 64 Mo VIVO

UN COME-BACK IMPRESSIONNANT

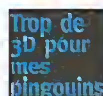
Un petit coup d'œil sur les démos technologiques conçues par ATI pour mettre en valeur leur nouveau bébé, et c'est la claque. Ça marche ! Sans rire ! Une carte en version finale (mais de pré-production), avec des drivers certifiés mais très jeunes, le tout venant de chez ATI et pas de plantages. On avait perdu l'habitude... Et si ATI avait réussi à concevoir un chip réellement capable de concurrencer les GeForce2 GTS et autre Voodoo5 5500 tout en étant fiable ? C'est le moment de ressortir une pile de jeux pour vérifier ça en utilisation réelle.



Annoncée à 200 MHz, la puce Radeon d'ATI (nom de code Rage 6) fabriquée en 0,18 micron fonctionne finalement à 183 MHz sur le modèle 64 Mo de RAM DDR testé ici. Les versions 32 Mo (DDR ou SDR) seront à seulement 166 MHz. Malgré ce bémol, ATI tient ses promesses et propose une réelle alternative aux trois cartes qui trustent actuellement les places de reines de la 3D (GeForce DDR, GF2 GTS et Voodoo5 5500 AGP). Bon, je m'emballe là, voyons déjà comment tout ça se présente...



Drivers ATI oblige (ok, je suis méchant), j'ai eu droit à un plantage de l'installation lors de la vérification de mon PC par le pack de softs multimédia. Je relance le setup, et l'installation se finit en douceur en recommençant là où la première avait planté. Pas mal. Comme d'habitude chez ATI, les drivers comprennent un lecteur multimédia complet (Multimedia Center ATI) avec lecture de Vidéo-CD, de DVD, de fichiers vidéos et de CD. Nouveauté de la Radeon DDR 64 Mo : la capture vidéo est de la partie (la carte dispose du chip Rage Theatre en prime) grâce à une entrée composite. Une sortie composite et une autre S-VHS complètent le tableau. Une All-In-Wonder Radeon est cependant prévue pour les fanas de vidéo, avec un tuner TV et un pack de softs bien plus impressionnant. Je passe rapidement sur les fonctions de décodage DVD de cette carte : une fois de plus, ATI propose la meilleure qualité disponible sur le marché avec un taux d'occupation processeur très faible. De ce côté-là, ils n'ont pas perdu la main du tout.



Trop de 3D pour mes pingouins

Attention, panique à bord. Au petit jeu de la liste des fonctions 3D et autres noms purement marketing, ATI vient de mettre une raclée à Nvidia. Ça devient carrément n'importe quoi. Pour rire, je vous en cite en vrac quelques-uns : Charisma Engine, Architecture Pixel Tapestry, Video Immersion, texture compositing, LOD biasing, video texture, texture morphing, etc. Au total, la fiche produit de la bestiole compte une bonne quarantaine de fonctions, ce qui en fait la carte la plus complète du marché, du moins sur le papier... Il faudra en plus attendre DirectX8 pour voir la plupart d'entre elles exploitées.
Le Charisma Engine est en fait le nom marketing du T&L d'ATI (TCL en fait : Transformation, Clipping et Lighting) et l'Architecture Pixel Tapestry représente l'ensemble des fonctions de rendu du chip (le tout expliqué dans le Joystick numéro 114). Seul l'HyperZ est à mon sens le réel plus d'ATI par rapport à la concurrence. Cette nouveauté cache sous un nom un brin stupide une fonction pas bête du tout qui permet d'économiser la bande passante. Je vous épargne l'explication de son fonctionnement, qui regroupe pas moins de trois autres fonctions (aux noms poétiques de Fast Z-Clear, Hierarchical Z et Z-Compression). Le résultat suffit : en 32 bits (OpenGL et D3D), la Radeon est la carte la plus rapide du marché en grande partie grâce à cette nouveauté, dès que l'on dépasse le 1024x768. L'écart n'est pas énorme mais ATI prouve ainsi ses capacités. La bande passante est en effet le facteur limitant de toutes les cartes 3D actuelles, et tous les



Maintenant indispensable, l'anti-aliasing a été rajouté un peu vite par ATI.

moyens efficaces pour l'économiser ou l'augmenter seront les bienvenus. Sachez que les scores en haute résolution (1280x1024 et surtout 1600x1200) de tous les produits testés plafonnent environ dès le Pentium III 600. Sous Quake 3, même un Pentium III 1 GHz ne pourra rien faire de plus pour vous. La quête du Graal des ingénieurs 3D consiste donc à préserver et booster cette bande passante.

D'une manière générale, le processeur Radeon offre une palette de fonctions un peu plus développée que le GeForce2 GTS, avec par exemple une gestion complète du bump-mapping (l'EMBM est là comme sur les G400 Matrox), la gestion des textures 3D, un vertex skinning à 4 matrices contre 2 chez Nvidia (qui appelle cette fonction vertex blending), qui permet de mettre en place des animations squelettiques de meilleur qualité. Je pourrais continuer pendant des pages à passer en revue les différentes fonctions incluses par les ingénieurs d'ATI dans les 30 millions de transistors qui composent le Radeon. Mais je laisse aux programmeurs de jeux le plaisir de digérer les tonnes de documentations disponibles sur le sujet. Passons aux choses sérieuses : les performances avec les jeux et benchmarks actuels.

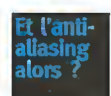
LA CONFIGURATION DE TEST

Pentium III 600 MHz (600 E)
Carte mère Abit SE-6 (Bios SW)
256 Mo de RAM PC133
Disque dur IBM 7 200 trs/min, 30,7 Go UDMA100
Athlon 850 MHz
Carte mère Abit KA7 (Bios beta RY)
Nvidia GeForce2 GTS 32 Mo et 64 Mo
3dfx Voodoo5 5500 AGP
Windows 98 Second Edition US
DirectX7a
Drivers 5.33 Nvidia
Drivers 1.01.00 3dfx
Drivers 4.12.3044 ATI
Quake 3 Arena 1.17



32 bits forever

L'architecture du Radeon utilise deux pixel-pipelines capables de traiter trois textures par cycle d'horloge, alors que pour le GF2 GTS de Nvidia, on a droit à quatre pipelines qui traitent deux textures par cycle (une seule sur GF1). Du coup, les tests montrent une nette domination du GeForce2 en 16 bits, alors que le combat en 32 bits est bien plus disputé, particulièrement sur les jeux utilisant beaucoup de multi-texturing. Ces résultats sont valables aussi bien en OpenGL qu'en Direct3D (voir tableaux Quake 3 et 3DMark2000). En fait, aucune de ces cartes ne prend un réel avantage sur l'autre. ATI propose un excellent produit, très homogène, qui permet de profiter pleinement des derniers jeux en 32 bits, quelle que soit l'API 3D utilisée (OGL ou D3D). Du reste, la qualité d'affichage n'a rien d'exceptionnel en mode 16 bits, donc autant ne pas se priver. On n'achète pas ce genre de matos pour jouer en 16 bits, de toute façon ! Après avoir joué à Homeworld, Quake 3, Need For Speed 5, Counter-Strike, Battlezone II et avoir terminé les tests du 3DMark2000 (v1.1), je dois avouer que la qualité et la stabilité de la Radeon sont excellentes pour un produit aussi jeune. Surtout venant de chez ATI, qui nous épargne enfin les souffrances du style Rage128. Les drivers ont l'air fiables et aucun jeu n'a montré de baisse de performance surprenante ou de bugs d'affichage. Espérons que cela soit le cas pour TOUS les jeux PC actuels. Le 1024x768 en 32 bits est la résolution de base pour jouer avec ce genre de carte, et l'on peut s'amuser à pousser au maximum les options de filtrage de texture pour avoir la meilleure qualité d'image possible, sans que cela grève lourdement la vitesse d'affichage.



Sous la pression de 3dfx et de Nvidia, ATI a bien sûr rajouté l'anti-aliasing dans ses drivers Radeon. Nommée anti-crénelage en français, cette fonction est encore très mal implémentée. Utilisant la même technique de supersampling que Nvidia, le produit d'ATI offre une qualité d'image, une vitesse et une compatibilité Direct3D encore inférieure à ce que proposent les GeForce. Bref, on est bien loin de ce que peut donner 3dfx dans ce domaine. J'ai inclus quelques benchs OpenGL avec anti-aliasing activé en 2X pour référence, mais il est clair que cette fonction n'est pas encore au point (affichage d'un quart de l'écran sous Homeworld en OpenGL, bugs dignes de certains hallucinogènes des années 70 en Direct3D, etc). Tout comme pour les GeForce, je pense que cette fonction sera améliorée avec les différentes révisions de drivers.



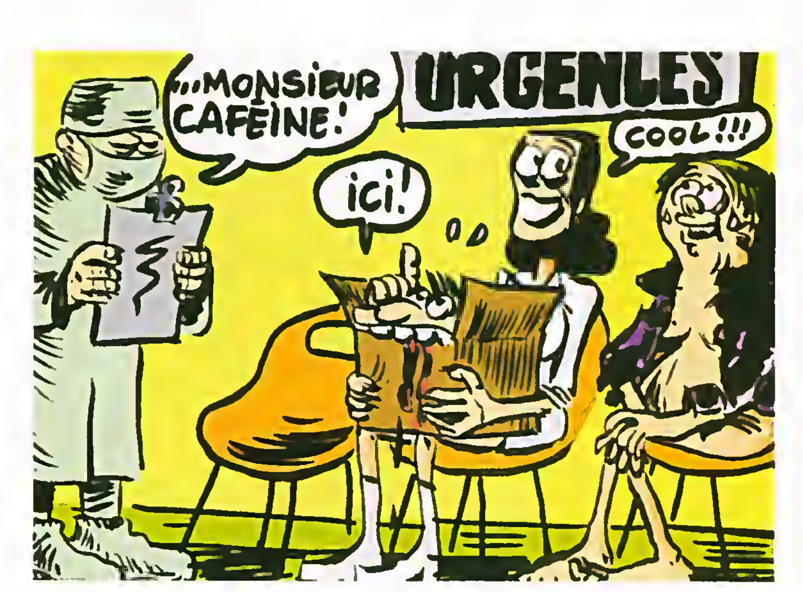




La démonstration technologique d'ATI nommée Radeon's Ark montre une palette d'effets impressionnants. Environmental bump-mapping, reflets réalistes, compression de texture, vertex skinning et effets d'eau sont entre autres au menu. Vivement les mêmes dans les jeux !

Plus de choix

Entre la Voodoo5 5500, les GeForce2 et les nouvelles Radeon, il y en a finalement pour tous les goûts. ATI peut être fier de son nouveau bébé qui offre, outre des performances 3D de premier plan, des atouts multimédia que n'ont pas les produits de la concurrence. Voilà de quoi toucher un public plus large que les joueurs purs et durs, sans pour autant que les Quakeurs fous l'ignorent. Reste le problème du prix. À 2 990 F la carte (prix public), ça reste très (trop) élevé pour la plupart des bourses. Espérons que la concurrence fera baisser ce tarif rapidement. Surtout que dans quelques semaines, les premières infos officielles sur le NV20 (successeur du GeForce2) vont commencer à arriver, sans parler des nouveaux bébés de 3dfx (Rampage et coprocesseur T&L Sage) et de Matrox (G800 ?) qui eux aussi comptent bien se faire une place au soleil ! Avec une fin d'année mouvementée qui arrive à grands pas, ATI a tout intérêt à baisser ses prix rapidement.



Quake 3 Arena High Quality - Demo 001	1024x768	1280x1024	1600x1200
Voodoo5 5500	60,4	44,5	26,8
GeForce2 GTS 32 Mo	79	49,6	33
Radeon DDR 64 Mo	70,7	55,8	40,7
(images/seconde)			

Quake 3 Arena FSAA 2X - Demo 001	800x600 Normal	800x600 High Quality	1024x768 Normal	1024x768 High Quality
Voodoo5 5500	66	51,3	59,5	36,8
GeForce 2 GTS 64 Mo	80,1	69	74	45,1
ATI Radeon DDR 64 Mo	59,6	51,3	36,8	31

3DMark2000 v1.1 (16 bits / 32 bits / Z-Buffer 16 bits)	800x600	1024x768	1280x1024
Voodoo5 5500	3437 / 3352	3389 / 3077	3125 / 2206
GeForce2 GTS 32 Mo	5407/4906	5077 / 4051	4197 / 2677
Radeon DDR 64 Mo	5116 / 5020	4555 / 4340	3481 / 3261

LES PERFORMANCES ANNONCÉES PAR LES CONSTRUCTEURS	ATI Radeon DDR 64	Nvidia GeForce2 GTS	Nvidia GeForce DDR
Fill Rate	1,1 GigaTexel 1,3 réel (HyperZ)	1,6 GigaTexel	0,48 GigaTexel
Vitesse T&L	27,5 M de triangles/sec.	25 M de triangles/sec.	15 M de triangles/sec.
Vitesse GPU	183 MHz	200 MHz	120 MHz
Vitesse RAM	183 MHz	166 MHz	150 MHz
Bande passante RAM	5,8 Go/sec	5,3 Go/sec	4,8 Go/sec
Pipelines	2 pipelinesx3texels par pipeline	4 pipelinesx2texels par pipeline	4 pipelinesx1texels par pipeline

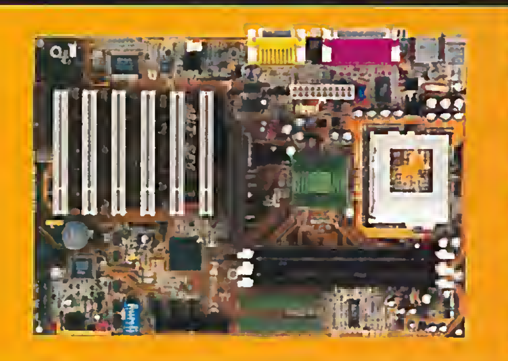
RAPPEL SUR LES PROCÉDURES DE TEST

Histoire de vous rafraîchir la mémoire, je vous rappelle comment sont effectués ces tests. Pour refléter la réalité d'une utilisation de joueur, il est logique de garder le son activé (en High Quality dans Quake 3) et de régler les paramètres d'affichage des différents jeux, de manière à bénéficier d'un maximum d'effets. Par exemple, Quake 3 est configuré pour afficher les impacts de balles, l'éjection des munitions, etc. Quake 3 (OpenGL) et le 3DMark2000 de MadOnion (Direct3D) servent de benchmarks chiffrés et permettent de se faire une idée des performances de chaque produit. Des tests visuels sur une dizaine de titres récents (Deus Ex, Vampire, Diablo II, NFS5, etc.) et des « classiques » (Tribes, Half-Life...) sont ensuite effectués pour détecter des problèmes éventuels et apprécier la qualité de la carte en utilisation réelle. La Radeon a bien survécu à tous ces tests avec seulement une qualité très médiocre de l'affichage 16 bits à noter. Tous ces tests sont faits sur deux PC, un Pentium III 600 E (qui est en fait un 933 MHz dont le multiplicateur interne n'est pas bloqué) et un Athlon 850. Sauf changement de performances important, seul le Pentium III est cité dans les tableaux, histoire de sauver quelques arbres. À noter que les benchs d'anti-aliasing Nvidia ont été faits avec une GeForce 64 Mo.

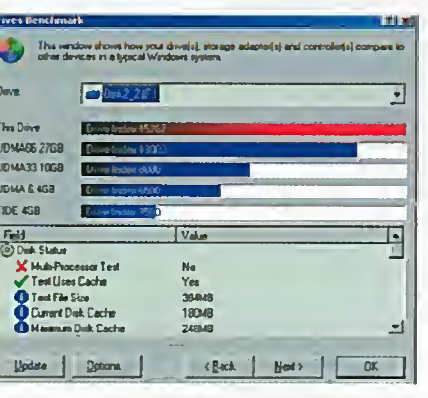
Abit SE6

Une carte mère à deux vitesses

Basée sur le chipset i815E, la SE6 est le dernier modèle en date produit par Abit pour processeur Intel au format FC-PGA. Décidément, ça sent le sapin pour les PIII en Slot One : gardez-les pour un musée.







Le I815 saura tirer d'excellentes performances des périphériques que vous lui fournirez.



Depuis 1996 et la première carte « jumperless » (sans jumpers), c'est la fête chez Abit. Ce sont eux qui ont créé le concept et ce sont encore eux qui ont vendu plus d'un million de BH6 aux fanatiques du sur-fréquençage (c'est pas joliment dit en « français », non ?). Bref, l'overclocking c'est leur marché, et chaque produit le prouve. Même lors de leur attaque tardive du monde des processeurs AMD, ils l'ont encore démontré.

Oui mais là non

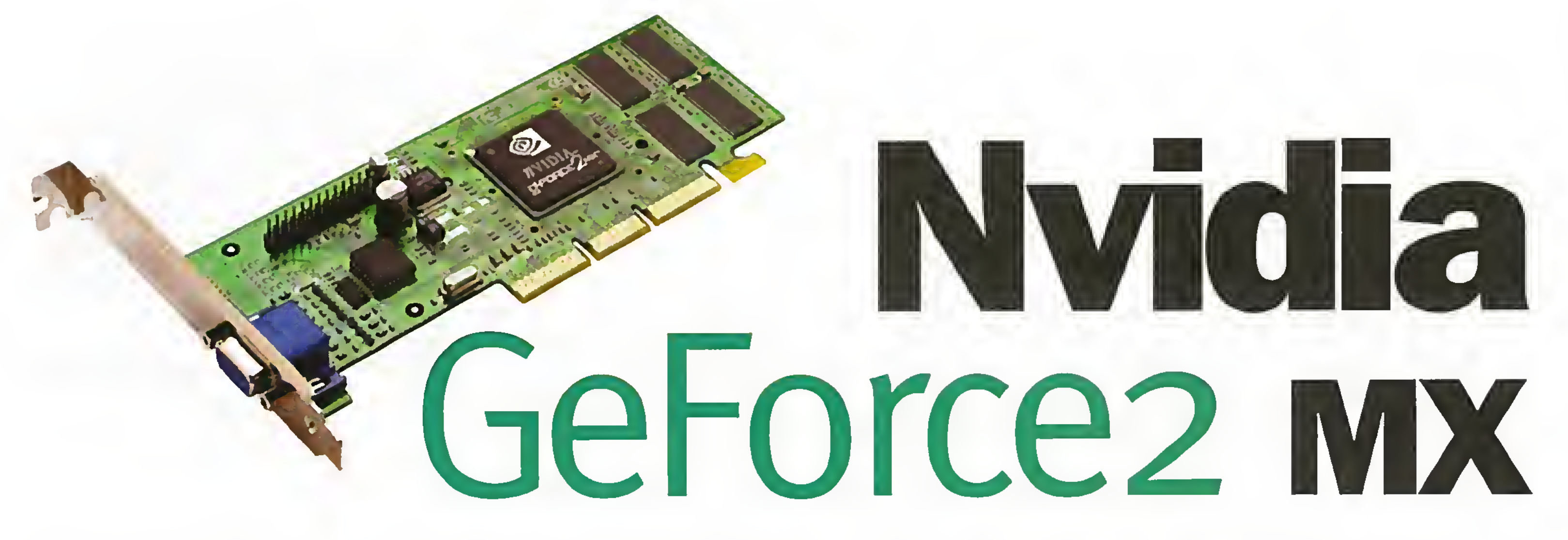
Cette fois, il a fallu rester sage. Car la SE6 a en fait servi de carte de référence pour l'implémentation du chipset i815E pour Intel. Donc pas question de jouer les sauvages et d'intégrer des fonctions un peu trop hard core. Le design de la carte est classique pour du Abit, avec l'alimentation ATX encore placée stupidement derrière le socket du processeur. Attention aussi aux emplacements des barrettes de SDRAM : si vous laissez les ergots blancs en position ouverte sur les banques vides, vous aurez du mal à brancher votre carte AGP. Connaissant certaines personnes capables de forcer jusqu'à casser quelque chose, je préfère prévenir... Mais non Kendy, je ne parle pas de toi. Il travaille à « Joypad », on l'excuse. Évidemment, je pinaille, le design n'a aucun gros défaut : les connecteurs IDE sont faciles à atteindre, les six slots PCI sont largement suffisants même pour les machines remplies de cartes en tout genre, et des switchs sont prévus pour régler définitivement la machine. C'est très utile pour les installations en école ou entreprise lorsque l'on veut éviter que les utilisateurs mettent leurs pattes partout.



Un chipset rigolo

Oui, moi je le trouve amusant le i815E. Car il intègre une partie vidéo qui doit permettre de se passer de carte vidéo, justement. Et là franchement, j'ai bien ri. D'où les deux vitesses dont je parle dans le titre. La première, on l'oublie tout de suite. La partie vidéo est à peine bonne pour faire tourner un Word en 800x600 sans se bousiller les yeux. Le slot AGP 4X n'est pas là pour décorer, contrairement au petit slot CNR (Communication Networking Riser) destiné à des cartes d'extension pour le moment inexistantes.

À part cette partie vidéo ridicule, le i815E dispose de sérieux atouts pour remplacer notre bon vieux BX et le très bogué i820 : gestion des disques durs en UDMA 100, 4 ports USB, vitesses des bus (processeur, PCI et RAM) séparées, et enfin gestion de tous les processeurs PIII et Celeron FC-PGA Intel (500 MHz à plus d'un GHz). Les vitesses de bus supportées vont de 66 MHz à 153 MHz. Vu que le BIOS est équipé du SoftMenu II (et non pas III), on ne peut pas augmenter cette dernière par pas de 1 MHz, mais les possibilités restent très nombreuses. Pour les overclockeurs, la carte Asus CUSL2 risque d'être plus attractive (vitesse à plus de 160 MHz) à cause de ce point précis. Mais dans le cadre d'une utilisation normale ou d'overclocking « raisonnable », la SE6 s'en sort très bien, pour un prix d'environ 1 400 F TTC. À tel point quelle devient pour quelque temps le cœur de mon PC de test, remplaçant ainsi une BE6 épuisée. Cela dit, les fans de la marque peuvent s'attendre à une version plus musclée pour concurrencer directement Asus d'ici quelques semaines.



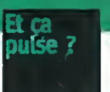
Nvidia GeForce2 MX

La GeForce2 du pauvre

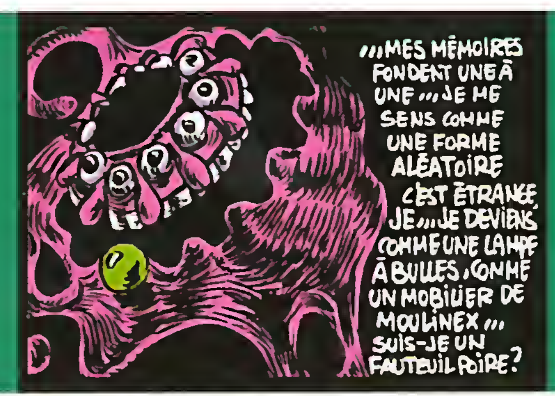
Évidemment, dit comme ça, on n'a pas envie de se précipiter dessus. En fait, la GeForce2 MX est à la version GTS ce qu'était le TNT2 M64 pour la TNT2 Ultra : une solution d'entrée de gamme au tarif intéressant. Mais cette fois, les performances ne sont pas complètement oubliées, contrairement aux M64 de l'époque. Une bonne nouvelle pour les porte-monnaie.

Rien qu'en regardant la carte ridiculement petite, on comprend que la version MX du GeForce2 ne joue pas dans la même catégorie que la version GTS. Commercialement, l'objectif de Nvidia est très clair : frapper ATI et Matrox là où ça fait mal, sur des marchés où les ventes se font par camions (entreprises, PC d'entrée de gamme de marque, etc). Tout en remplaçant le TNT2 qui a bien mérité sa retraite. Et cette version MX a tout pour réussir dans ces domaines. Un prix compétitif, des performances honorables et des capacités complètes. Deux cartes de type MX ont subi l'épreuve des pingouins : une carte de référence Nvidia et une Guillemot (commercialisée sous le nom Hercules). Autant être clair tout de suite, elles sont strictement identiques, mais Guillemot overclocke en standard la RAM de la bête. La 3D Prophet II MX est livrée avec un manuel en français sur le CD-Rom, des démos de jeu (Tachyon, Rayman 2, 10Six, Thief II, Daikatana et une map spéciale pour Quake 3) et des drivers Guillemot basés sur les 5.30 Nvidia.

Autopsie Parlons-en de la bête, justement. Le processeur en 0,18 micron ne consomme que 4 watts et se passe donc de ventilateur. Elle est équipée de 32 Mo de RAM SDR (des versions 16 Mo sont à prévoir) et le tout fonctionne à 175 MHz pour la puce, et 166 MHz pour la RAM (183 MHz sur la Hercules). La puce est une version « allégée » du GeForce2 GTS. On retrouve les fonctions avancées de cette dernière (T&L de deuxième génération, AGP 4X, pixel shader, etc.) mais seulement 2 pixel-pipelines au lieu de 4 sur la GTS. Cela donne une capacité de traitement de 4 texels par cycle d'horloge contre 8 sur la GTS. Le RAMDAC mouline à 350 MHz et permet de monter la résolution à 2048x1536 en 75Hz sur votre 22" tout neuf (et de faire le bonheur de votre ophtalmo). Deux nouveautés font cependant leur apparition. Le MX du nom vient en fait de « Multitransmitter » : ce produit prend en ligne de mire les G400 et 450 de Matrox en offrant une fonction identique au DualHead, nommée cette fois TwinView. Eh oui, certaines versions de GF2 MX peuvent contrôler deux écrans. Et grâce à 2 pipelines d'affichages indépendants, la MX est capable de contrôler deux écrans numériques, ce que ne fait pas la G450. Manque de chance, mes cartes n'ont qu'une sortie VGA ! L'autre nouveauté s'appelle Digital Vibrance Control et est censée offrir une qualité d'affichage 2D encore meilleure. Ça sent le marketing surtout, mais bon...



A priori, il est possible d'overclocker facilement ces cartes à 195 MHz (RAM et processeur), ce qui permet de gagner dans les 8 images par seconde sur les résultats que je vous indique. Mais dans sa configuration de base, la GF2 MX est déjà très intéressante malgré des spécifications qui laissaient présager bien pire : 20 millions de polygones/seconde contre 25 sur la GTS et 2,7 Go/seconde de bande passante contre 5,3 sur la GTS. Les scores Direct3D et OpenGL sont homogènes. Du reste, avec 76 images par seconde en mode HighQuality (800x600) sur Quake 3, ça commence plutôt bien. Les scores sont clairs (voir tableaux) : il est possible de jouer jusqu'en 1024x768 en 32 bits avec tous les titres actuels sans problème. Supreme Snowboarding et ses textures 24 bits n'a pas bronché, MDK2 non plus (merci le T&L), pas plus que Battlezone2. Certains jeux peuvent utiliser une résolution plus élevée sans souci, et l'anti-aliasing est exploitable si on ne force pas la qualité d'affichage. Des performances plus que correctes pour une carte d'entrée de gamme. À 1 300 F (prix constaté pour le modèle Hercules), c'est une bonne affaire, mais je pense que le rapport qualité/prix sera encore meilleur très bientôt. Aux États-Unis, on trouve déjà des MX pour 110 $, soit dans les 800 F. Et là, pas de doute, les joueurs fauchés qui pleurent sur une carte vidéo poussive ont enfin une solution abordable à leur disposition.



Quake 3 Arena/High Quality - Demo 001

	1024x768	1280x1024	1600x1200
GeForce256 DDR (images/seconde)	67,3	37,8	26,8
Voodoo 5 5500 (images/seconde)	60,4	44,5	26,8
GeForce2 GTS 32 Mo (images/seconde)	79	49,6	33
GeForce2 MX 32 Mo (images/seconde)	50	28,8	18,6

3DMark2000 v1.1 (16 bits/32 bits avec Z-Buffer 16 bits)

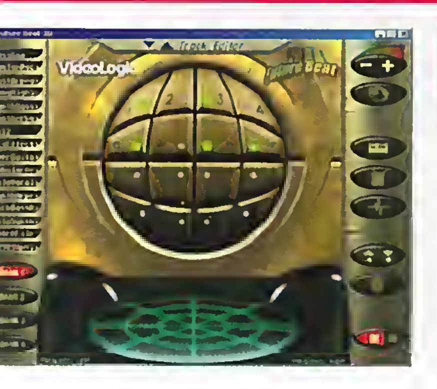
	800x600	1024x768	1280x1024
GeForce256 DDR	4905/4443	4234/3393	3139/2144
Voodoo 5 5500	3437/3352	3389/3077	3125/2206
GeForce2 GTS 32 Mo	5407/4906	5077/4051	4197/2677
GeForce2 MX 32 Mo	4810/3871	3790/2752	2671/1750

VideoLogic Sonic Fury
La Guerre des Clones

Entièrement conçue par Turtle Beach sous le nom de Santa Cruz, aux États-Unis, cette nouvelle carte sonore est équipée d'un chip Cirrus Logic CS4630. Cette évolution du CS4624 qui équipe la Xfire de TerraTec apporte quelques plus agréables.

Avec la disparition des cartes à base de puce Vortex d'Aureal, pas mal de constructeurs semblent penser qu'il serait tout de même stupide de laisser tout le gâteau à Creative Labs. VideoLogic s'est donc associé à Turtle Beach pour proposer la SonicFury en Europe, qui remplace la SonicVortex2. Vu que la puce CS4630 est la descendante directe de celle de la Xfire, on retrouve les mêmes spécifications, avec quelques nuances de taille, dont 64 voix MIDI hardware au lieu de 48 et une compatibilité DOS que n'a pas le produit de TerraTec. Mais les deux vraies nouveautés sont « l'accélération MP3 » (je vous en parle plus loin) et la technologie VersaJack.





LA CONFIGURATION DE TEST
Pentium III 600 MHz (600 E)
Carte mère Abit SE-6 (Bios SW)
256 Mo de RAM PC133
Disque dur IBM 7 200 trs/min, 30,7 Go UDMA100
Nvidia GeForce2 GTS 64 Mo
Windows 98 Second Edition US
DirectX7a
Enceintes Bose MediaMate et Sirocco Crossfire



À part les nombreux jeux de mots débiles que Casque Noir pourrait faire avec ce nom, VersaJack est une excellente idée. Outre les classiques sorties avant et arrière, les entrées ligne/micro et l'inévitable connecteur pour joystick, il existe un dernier jack à l'arrière de la carte dont la fonction n'est pas définie. Celle-ci dépend du panneau de configuration, à vous de choisir : sortie supplémentaire pour caisson de basses et enceinte centrale (pour soft de lecture DVD capable d'utiliser 6 canaux analogiques), sortie digitale (PCM ou AC-3 selon le câble fourni que vous utilisez) ou enfin une entrée auxiliaire supplémentaire. Une petite innovation qui n'a rien de révolutionnaire mais que je trouve très pratique. En interne, on trouve une entrée CD, une entrée auxiliaire, une entrée TAD (pour modem interne ; peu d'intérêt), un connecteur pour carte fille wavetable, et pour finir une entrée CD S/PDIF avec un connecteur S/PDIF supplémentaire pour d'éventuelles cartes d'upgrade non-annoncées. Les sons MIDI sont traités comme sur la Xfire : 8 Mo de samples, épaulés par le support du DLS 1.0. Quelques exemples prouvent la qualité de ce système de banques sonores, même si leur utilisation (menus mal faits) est moins simple que sur les SoundFonts de Creative Labs. Tout comme sur la Xfire, planter les panneaux de contrôle est possible mais je disposais de drivers en version bêta pour faire les tests. Une séance de débugage est encore possible (et souhaitable).





Oubliez l'option « accélération MP3 », censée décharger le processeur de la tâche du décodage de ce format. Je cherche encore un quelconque gain avec ce système. À se demander s'il se passe quelque chose quand on coche la case. De toute façon, jouer un MP3 avec WinAMP prend 1 à 2,5 % de temps CPU sur une carte moderne. C'est peut-être qu'il n'y a rien à accélérer du tout. Si encore ils avaient prévu quelque chose pour l'encodage… Côté support du son 3D, on retrouve strictement les mêmes performances que pour la TerraTec et les mêmes normes (DS3D, A3D 1, EAX 1 et 2, Sensaura 3D, etc.). Pour éviter quelques mails, je précise que Quake 3 nécessite l'A3D 2.0 et n'engagera pas le mode 3D avec la SonicFury.
Le pack de logiciels est imposant mais comme souvent, peu d'entre eux sont réellement intéressants. Malheureusement, le prix annoncé (entre 600 et 700 F) risque d'être trop élevé pour faire dévier les acheteurs de la SB Live 1024, qui a fait ses preuves depuis longtemps.

TerraTec DMX Xfire 1024

LE SON QUI VIENT D'ALLEMAGNE

Inconnue pour la plupart des gens, TerraTec est une marque très populaire en Allemagne, son pays d'origine. Sa dernière production en date, la DMX Xfire 1024 (prononcer Cross Fire) vient directement concurrencer les SB Live sur le terrain des cartes audio 3D pour joueurs.






L'interface de gestion de la Xfire est très soignée.

LA CONFIGURATION DE TEST
Pentium III 600 MHz (600E)
Carte mère Abit SE-6 (Bios SW)
256 Mo de RAM PC133
Disque dur IBM (7 200 trs/min 30,7 Go UDMA100
Windows 98 Second Edition US
DirectX7a
Enceintes Bose MediaMate et Sirocco Crossfire

Pratiquement inconnu hors d'Allemagne, TerraTec fabrique des cartes sonores depuis déjà plusieurs années. Cette société a même de nombreuses innovations à son actif et une excellente réputation auprès des connaisseurs. Mais c'est seulement cette année que l'implantation dans d'autres pays semble commencer sérieusement. Le fer de lance de leur gamme « joueurs » est la DMX Xfire 1024. Le reste de la famille arrive aussi, avec des cartes « semi-pro » comme l'EWS88 MT. Du reste, Creative s'est largement inspiré de la gamme EWS pour faire sa SoundBlaster Live Platinum... Eh oui, le coup de la façade 5 1/4 pour avoir les connecteurs à l'avant du PC, ça vient d'eux. Première étape : inspection de la boite. À part la carte, on trouve un manuel d'installation complet (en français), un CD de drivers et d'applications (dont le séquenceur Emagic Logic Fun, Wavelab Lite de Steinberg, etc.) et, bonne surprise, un câble S/PDIF. Côté connecteurs, on retrouve la classique prise joystick, les jacks pour brancher les enceintes avant et arrière, une entrée micro, une entrée ligne et une sortie optique. En interne, outre l'entrée S/PDIF, on a droit à 2 entrées CD plus, une auxiliaire, et à un connecteur Wavetable pour carte fille du style Yamaha DB-50XG. Un jumper permet même d'activer une amplification de la sortie n°1 pour brancher un casque directement sur la carte. Notez que le manuel est très bien fait. Tout est expliqué en détail, parfois avec humour, et certaines astuces pour bricoleurs sont même indiquées. On aimerait voir ça plus souvent...

Si la carte semble très bien construite (ce qui est confirmé par une qualité sonore parfaite pour cette gamme de prix), les logiciels qui l'accompagnent sont également très soignés. L'interface du panneau de contrôle est plaisante et permet d'exploiter les possibilités du chip Cirrus Logic CS4624 (SoundFusion Crystal). Quelques bugs (v1.0 oblige) sont cependant encore présents. Décocher l'option DirectSound semble planter le driver, qui en couine de douleur (réinstallation de ce dernier nécessaire). Bah, on a vu pire chez Creative Labs à l'époque du LiveWare 1.0... La technologie Sensaura 3D qui équipe cette carte permet d'émuler les principaux standards de son 3D utilisés dans les jeux : EAX 1 et 2.0, A3D 1.0 et évidemment DirectSound3D (96 canaux hardware en DirectSound et 52 en 3D.). Les résultats dans les jeux testés sont excellents ; l'émulation EAX en particulier est largement supérieure à ce que proposent les drivers pour cartes Vortex, par exemple. Le rendu du son 3D dans Half-Life est supérieur à celui de la SB Live. De plus, le taux d'occupation processeur est quasi-identique à celui d'une SB Live, c'est-à-dire négligeable. En MIDI, on dispose d'une banque de sons de 8 Mo interne de qualité honnête, et de 1024 voix maximum (dont 48 en hardware). La Xfire n'apporte rien de vraiment nouveau, c'est vrai. Mais elle concurrence facilement la SB Live et dispose de nombreux « plus » qui peuvent faire la différence, alliés à une fabrication exemplaire. TerraTec devra cependant penser à limer son prix (550 F actuellement) pour se mettre complètement au niveau de celui de la SB Live.

top HARD

Pour la rentrée, payez-vous du mégaoctet ! Les prix des disques durs restent stables, mais leur capacité décolle. Pendant ce temps, hélas, ceux des cartes vidéo ne baissent pas autant qu'on pouvait l'espérer. Heureusement que les GeForce2 MX arrivent pour offrir une entrée de gamme d'un bon rapport qualité/prix. Pour les cartes mère, l'arrivée du chipset i815E d'Intel donne toujours plus de nouveaux modèles performants à surveiller.

Doc Caféine

La carte mère

Pièce maîtresse dans la conception d'un PC, la carte mère est un élément à ne pas négliger. Pour savoir laquelle choisir, il faut connaître la marque et le modèle de ses composants (chipset), qui définissent ses caractéristiques. Les fournisseurs de chipsets principaux sont au nombre de trois actuellement : Intel, VIA et AMD. Si le i820 d'Intel est à éviter, le i815E est un très bon choix si l'on oublie sa partie vidéo désastreuse. VIA rafle les parts de marché avec sa série Apollo Pro 133A. Pour les Athlon, c'est encore VIA qui propose les chipsets les plus avancés, intégrés sur des cartes de marque Abit, Asus et bien d'autres.

Config 1 Asus P3V4X (Slot One / VIA AppoloPro133A), environ 900 F TTC

Config 2 Asus P3V4X (Slot One / VIA AppoloPro133A), environ 900 F TTC

Config 3 Abit SE-6 (i815E, socket 370) environ 1 300 F TTC, Asus K7V / A7V ou Abit KA7-100 / KT7-100 (VIA KX133 + SlotA ou KT133 et socket A selon les modèles), environ 1 400 F TTC

Attention !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos [illegible] yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les modèles 7 200 tours/min Ultra DMA sont à choisir, vu leurs prix ridicules. L'Ultra DMA100 (ATA100) arrive en force : mais pas de panique, il est possible d'utiliser ces disques durs sur de l'UDMA33 sans souci. Le gain de performances semble effectif lors de l'utilisation de ces disques sur des chipsets de style i815E ou des processeurs spécifiques comme les HighPoint, qu'Abit rajoute sur certains de ses modèles.

Config 1 IBM 15 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 000 F TTC

Config 2 IBM 30 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 600 F TTC

Config 3 IBM 45 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 2 400 F TTC

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub (voir Joystick n° 98) et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes sont dans ce cas le meilleur choix.

Hub 8 ports RJ-45 10 Mo : environ 350 F TTC

Carte réseau Ethernet D-Link 10/100 : environ 250 F TTC

La carte son

Avec la mort plus ou moins certaine d'Aureal (les créateurs du chip Vortex 2), mieux vaut maintenant jouer la sécurité et acheter des modèles de chez Creative Labs. Les monopoles ne sont jamais bons, mais en attendant de véritables nouveautés abordables et intéressantes dans la concurrence (de VideoLogic et Terratec par exemple), on n'a pas tellement le choix...

Config 1 Guillemot MaxiSound Fortissimo, environ 250 F TTC

Config 2 SoundBlaster Live 1024, environ 400 F TTC

Config 3 SoundBlaster Live! Platinum, environ 1 500 F TTC

Le lecteur de DVD/CD-Rom

Élément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de lire tous les formats disponibles actuellement, même si les titres informatiques édités sur DVD sont encore beaucoup trop rares.

Config 1 Lecteur de CD-Rom IDE (entre 40X et 50X), environ 350 F TTC

Config 2 Lecteur de DVD IDE Pioneer (16X et 40X), environ 1 100 F TTC

Config 3 Lecteur de DVD IDE Pioneer (16X et 40X), environ 1 100 F TTC

Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément clé du PC. Actuellement, la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces, pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 17 pouces Iiyama A704HT environ 2 300 F TTC

Config 2 17 pouces Iiyama A702HT environ 2 600 F TTC

Config 3 19 pouces Iiyama A901HT, environ 4 400 F TTC




Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le Câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 (en plus, le V92 arrive !). Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 ELSA Microlink 56K Interne, environ 250 F TTC

Config 2 3Com Message Plus externe, environ 650 F TTC

Config 3 3Com Message Pro externe 56K, environ 900 F TTC

La carte vidéo

Le choix de la carte graphique est toujours le plus difficile pour un joueur. Vu les prix prohibitifs des nouveaux modèles, les meilleurs rapports qualité/prix restent dans les générations un peu plus anciennes. Les cartes GeForce2 GTS et Voodoo5 5500 restent chères, même si les hard core gamers n'hésitent que très rarement à s'offrir ces championnes de la 3D.

Config 1 Hercules 3D Prophet II MX, environ 1 400 F TTC

Config 2 Carte AGP à base de GeForce256 et 32 Mo de RAM DDR, environ 1 500 F TTC

Config 3 Carte AGP de type GeForce2 GTS, environ 2 500 F TTC ou Voodoo5 5500 AGP, environ 2 300 F TTC

La RAM

Malgré une légère hausse, les prix semblent se stabiliser dans une fourchette qui reste raisonnable. Tant mieux ! Attention, si vous envisagez d'investir dans quelques centaines de Mo supplémentaires : la RAM DDR pour nos PC arrive à la fin de l'année ! N'oubliez pas qu'il vaut mieux dépenser plus et être certain de la qualité de sa RAM : achetez de la marque (Samsung, Micron, etc.), ça limite les problèmes !

Config 1, 2 et 3 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz/133 MHz, de 1 000 F à 1 200 F TTC selon les magasins et la marque

Le processeur

Le choix se résume entre AMD et Intel, avec un problème de gamme chez chaque constructeur. Pour les joueurs, les Pentium III et Athlon sont les puces à viser. Le meilleur rapport performances/prix revient toujours à AMD avec l'arrivée de son processeur Duron. Il explose le Celeron en termes de performances, pour un prix modique et des fréquences tout à fait respectables. Test complet de la bête le mois prochain.

Config 1 AMD Duron 650 (socket A), 1 000 F TTC environ

Config 2 Athlon 750 (1 500 F TTC) ou Pentium III 600E FC-PGA, environ 1 600 F TTC

Config 3 Pentium III 800 E FC-PGA (environ 3 000 F TTC) ou Athlon 800 MHz (environ 2 200 F TTC)

Camarades joueurs, camarades joueuses, la lutte s'intensifie d'heure en heure... Soutenez la cellule autonome révolutionnaire du PC, sous-section « Delco ».

C'est le Delco

Envoyez vos questions techniques, critiques... à :
C'est l'Delco,
124 rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex.

SURCADENÇAGE : UNE POIGNÉE DE TRUCS SUPPLÉMENTAIRES

Pour répondre à vos nombreux courriers sur le dossier Surcadençage des numéros précédents, voici quelques trucs supplémentaires :

FRÉQUENCE DE BUS EXTERNE ÉLEVÉE OU MULTIPLICATEUR ?

Sur un CPU aux multiplicateurs non verrouillés (1) pour atteindre une même fréquence, on peut jouer sur une augmentation de la fréquence du bus frontal ou bien sur un coefficient de multiplication plus élevé (600 MHz = 100 X 6, 66.666 X 9 ou 133 X 4.5 par exemple). Le plus grand gain de puissance est toujours obtenu par l'augmentation de la fréquence de bus, car cette dernière « overclocke » généralement l'ensemble du PC (au minimum les caches mémoire et la mémoire principale) et ses bus de connexion aux périphériques. À tel point qu'un PC fonctionnant en 4 X 112 MHz (448) sera nettement plus rapide qu'un 4.5 X 100 (450), qu'un 5 X 95 (475), et beaucoup plus rapide qu'un 7 X 66,66 (467 MHz). Bref, il faut jouer sur les deux paramètres en cherchant la fréquence de bus la plus élevée possible. D'un autre côté, le surcadençage par simple changement du multiplicateur est plus sûr et facile à mettre en œuvre, puisque seul le microprocesseur se voit accéléré.

RECYCLEZ VOS BOUTONS...

Un peu grâce à notre petit dossier, vous avez enfin réussi à obtenir le surcadençage de vos rêves, et subitement, une pensée vous traverse :
« Ah ! Si seulement mon PC pouvait disposer à la fois d'un mode overclocking et d'une position de fonctionnement en fréquence normale d'origine... » Eh bien c'est souvent possible !
En effet, rien n'interdit de connecter des interrupteurs directement sur les pins des cavaliers utilisés pour choisir la fréquence, le multiplicateur, ou le choix de tension d'alimentation processeur. Ces interrupteurs, montés sur la façade du PC, vous offrent alors une sorte de boite de vitesses (un peu comme l'ancienne position Turbo, sauf que là, on ne ralentit plus l'ordinateur...). Certains boitiers de PC comportent justement des interrupteurs d'usage peu fréquent que l'on peu détourner à cet effet (clef de verrouillage clavier, ancien mode Turbo...), et rien n'interdit d'acheter des interrupteurs supplémentaires chez un marchand de composants électroniques. Toutefois, ayez à l'esprit qu'il faudra changer la position des inters AVANT d'allumer l'ordinateur. En effet, un changement de fréquence « à la volée », bien qu'envisageable, peut provoquer des plantages. Inconvénient de ce système : il nécessite de régler les paramètres du SETUP pour un fonctionnement en mode surcadencé, donc le PC sera un peu plus lent en mode « normal » (par exemple, mettre la mémoire principale en mode CAS 3, même si, à fréquence standard, elle fonctionne en CAS 2).

UN PROCESSEUR QU'EST BIEN POLI, M'SIEURS-DAMES

Vous avez appris à poncer radiateurs et processeurs, mais rien ne vous empêche de fignoler pour atteindre l'état miroir, en les polissant ! Pour cela, il suffit d'employer comme méthode de finition une pâte abrasive fine (par exemple de la pâte pour effacer les rayures sur du verre ou plastique), ou simplement frotter régulièrement avec un chiffon sur la partie à polir (voir les produits d'entretien automobiles genre Abel Auto, produits pour faire briller les cuivres, etc.). Par la suite, il faudra bien nettoyer et dégraisser les pièces ainsi traitées (par exemple avec de l'alcool à 90°).

MISSION (IMPOSSIBLE ?) DE RECONNAISSANCE : LA VASTE FAMILLE INTEL PIII

La gamme des processeurs Pentium III Intel est très large, et il est effectivement difficile de ne pas s'y perdre, puisqu'elle comporte plus d'une trentaine de modèles différents (on peut y ajouter le tout nouveau PIII 1133/133 MHz, soit 1.133 GHz, qui ne sera probablement pas disponible tout de suite). Ces modèles appartiennent à plusieurs catégories distinctes :

- Les PIII « classic » en boitier cartouche SECC 2, avec cache mémoire L2 de 512 Ko fonctionnant à la moitié de la fréquence processeur, la mémoire cache n'étant pas intégrée physiquement à la puce silicium du processeur (PIII 450/100...).
- Les PIII à cœur « Coppermine » qui intègrent un cache mémoire L2 de 256 Koctets, tournant à fréquence identique au processeur, directement sur le « chip » silicium. Ces PIII existent eux aussi en modèle cartouche SECC 2 (2) mais également en version FC-PGA (boîtier fakir 370 pattes).
- Dernière distinction majeure, il existe deux types de fréquence de bus frontal possibles pour les PIII : 100 et 133 MHz (la mémoire principale est aussi cadencée à cette fréquence).

Pour tenir compte de ces différences, la désignation adoptée par Intel est d'accoler un « E » au nom du CPU, pour les modèles dotés d'une mémoire cache L2 256 Ko intégrée (dite Advanced Transfer Cache), et d'ajouter un « B » pour les processeurs étudiés pour fonctionner avec un bus frontal de 133 MHz. Là où ça se complique un peu, c'est que cette

PLANTAGES ET CARTES GRAPHIQUES MONSTRES

Avec l'arrivée des dernières cartes graphiques monstrueuses basées sur les NVidia GeForce ou 3dfx Voodoo 5000, etc., beaucoup d'entre vous rencontrent quelques problèmes d'instabilité, quand ce ne sont pas des crashes violents. Outre les problèmes d'incompatibilité divers, de drivers buggés ou simplement de réglages du SETUP dont nous avons déjà parlé, il existe un facteur souvent négligé : la grosse consommation électrique desdites cartes. En effet, les meilleures cartes actuelles, bardées de mémoire et de puces ultra-rapides, utilisent parfois le maximum du courant disponible sur un connecteur AGP standard (c'est pour cela, entre autres, que certaines des dernières cartes mère Asustek proposent un connecteur AGP Pro, qui n'est en fait qu'un connecteur AGP avec des lignes électriques d'alimentation renforcées.). Cette consommation importante crée automatiquement beaucoup de chaleur. La température excessive est la cause d'un certain nombre de problèmes de surchauffe, qui finissent par créer des défauts d'affichage, voire « planter » la carte graphique (et le PC dans la foulée). Vous avez donc intérêt à commencer par vérifier que le radiateur de refroidissement est bien jointif avec la puce graphique. Et pourquoi ne pas mettre en pratique les techniques de refroidissement processeur (avec un peu de pâte thermique...) ? Dans les cas de PC encombrés, évitez de placer la carte graphique en sandwich, réservez-lui plutôt un connecteur avec un espace de circulation d'air suffisant. Vous pouvez aussi rajouter un ventilateur supplémentaire, directement monté sur le châssis du PC et orienté vers la carte graphique. Si votre carte d'affichage est correctement refroidie, les ennuis viennent peut-être d'une consommation électrique excessive. Que faire pour détecter un problème de cet acabit ? Il faut essayer de diminuer la consommation électrique de la carte vidéo et voir si tout rentre alors dans l'ordre. Un des systèmes les plus simples est de sous-cadencer la carte graphique franchement (elle consommera moins), puis de tester la stabilité en continu avec un logiciel de test graphique (3DMA RK 2000 par exemple). On trouve très facilement sur le Net les informations ou logiciels dédiés au surcadençage des cartes graphiques, qui pour une fois serviront à la tâche inverse (cherchez aussi sur les CD Joy). Entre autres, sur :
http ://www.tweak3d.net/ ;
http ://hardocp.com/ ;
http ://riva3D.com/ ;
http ://www.agn3d.com/ ;
http ://www.ve3d.net/.
N'oubliez pas non plus qu'une manière de réduire la consommation est également de réduire provisoirement la fréquence de fonctionnement du bus AGP (options du SETUP ou cavaliers sur la carte mère.)

Si l'ennui semble provenir d'une consommation excessive, la petite astuce suivante libérera un peu de courant supplémentaire pour la carte vidéo : elle consiste simplement à déconnecter le ventilateur intégré à la carte vidéo (qui s'alimente au travers du connecteur AGP et du coup, peut aussi créer des problèmes de parasitage avec les autres signaux AGP) et à relier directement ce dernier sur l'une des prises ventilateurs supplémentaires de la carte mère. En général, les connecteurs ne sont pas les mêmes, donc soit on re-soude une prise adaptée au bout du fil de ventilateur vidéo ; soit on force la prise dans le connecteur (les connecteurs des ventilos de la carte mère ont 3 broches, alors que souvent, il n'y a que deux broches sur la carte graphique) ; soit, dernière méthode, on remplace carrément le ventilateur de la carte vidéo par un meilleur ventilateur pour carte mère doté d'une prise 3 broches (ce qui aura l'avantage de mieux refroidir la puce vidéo et de permettre le « monitoring » du nouveau ventilo).

désignation ne rentre en vigueur que lorsqu'il existe plusieurs Pentium III de même fréquence. Exemple : le PIII 600 existe à la fois en modèle « classic » (PIII 600/100), en version « classic » avec bus à 133 MHz (PIII 600B/133), en version avec cœur « Coppermine » et fréquence de Bus Frontal 100 MHz, nommée alors PIII 600E/100, enfin en « Coppermine » à 133 MHz (PIII 600EB/133). A contrario, le PIII 850, unique représentant des PIII à 850 MHz et doté également d'un cœur « Coppermine » (et donc du cache L2 intégré) s'appellera PIII 850/100. De même, un PIII 933 sera nommé PIII 933/133, et non PIII 866EB/133 comme on pourrait le croire au premier abord.

- Les Pentium III se différencient également par leur tension de fonctionnement. Là, il existe un fossé important entre le cœur type « Katmai » des premiers PIII en cartouche (alimentés autour de 2 volts) et le cœur « Coppermine » (tension autour de 1.6 volts). Ces deux tensions sont celles des Pentium III de fréquences les plus faibles (respectivement 450 et 500 MHz, et 500 et 550 pour les modèles « E »), mais par la suite, les tensions augmentent légèrement (par pas de 0.05 V) avec la fréquence de fonctionnement. Par exemple, un PIII 600/100 utilise du 2.05 V, un PIII 600E du 1.65 V. En fait, il n'y a quasiment qu'en bout de gamme que les tensions remontent à nouveau (le 933/133 et le 1000/133 utilisent du 1.7 V, alors que le 1.133/133 utilise du 1.75V nominal).

NOTES :

(1) Tous les Pentium classic et MMX, les Cyrix MX, les premiers PII et premiers Celeron ; tous les K6 1 / 2 / 3, Athlon classic avec carte « golden fingers ». Notez que les derniers modèles AMD, Athlon Thunderbird et Duron, sont apparemment disponibles en version non verrouillée (hélas, uniquement les tout premiers de la production) et avec multiplicateur bloqué, ce qui est fort dommage pour les habitués bricoleurs sur cette marque. La méthode utilisée par AMD consiste à brûler au laser un certain nombre de « ponts » électriques sur le dessus du boîtier du CPU. Quand ces ponts sont intacts, il est possible de modifier directement le multiplicateur de fréquence à partir d'un bloc de micro-interrupteurs sur la carte mère. Notez que, bien que malaisé, il semble possible de rétablir le contact électrique des fameux « ponts » de verrouillage.

(2) Juste pour pouvoir mettre à jour les anciennes cartes mère équipées de connecteur processeur SECC2, puisque Intel est censé basculer progressivement uniquement sur le format FC-PGA, moins cher à produire et plus compact. Dans les faits, il est intéressant de noter que les processeurs actuels les plus rapides (1 GHz et 1.133 GHz) n'existent pour l'instant qu'en modèle cartouche.

MONITEUR AVEC IMAGE TROUBLÉE, DÉDOUBLÉE

Un problème d'image manquant de netteté ou légèrement troublée est typiquement lié aux convergences. Ce défaut est encore plus visible si l'on affiche une mire de quadrillage fin en blanc. En examinant l'image de près, au lieu de ne voir que des lignes blanches, on verra « dépasser » de manière plus ou moins importante des lignes rouges, vertes ou bleues. Le réglage de convergences sert à superposer exactement les images créées par les 3 canons électroniques (Rouge, Vert, Bleu) du tube cathodique, et dans une certaine mesure participe à la finesse de l'image (bien moins que le réglage de concentration ; voir Joystick 114). Si votre moniteur est de bonne qualité, il peut disposer d'un réglage de convergences directement accessible à l'utilisateur (servez-vous d'une mire quadrillée pour régler). Sinon, ce ou ces réglages ne sont généralement accessibles qu'en démontant le capot du moniteur, nécessitant le recours à un technicien expérimenté (normalement, le réparateur TV/Vidéo de votre quartier devrait faire l'affaire). Notez qu'il est normal de ne pas avoir des convergences parfaites dans les coins d'un moniteur d'entrée de gamme. En revanche, il faut une superposition impeccable des 3 couleurs de base sur la partie centrale de l'écran.



CP-DooM

La folie du revival touche vraiment tous les domaines. Tenez, par exemple, Carmack a lui-même reconnu que sortir une 3e version de Doom ne serait pas si mal pour les affaires. Oups. Comprenez : « Ça fera sans doute un super-jeu. » Cette décision, pas très surprenante venant de la part de quelqu'un qui n'a jamais réussi à faire un background correct pour un de ses titres, permet au moins de voir quelles ouailles sont fidèles au grand jeu du Carmakadi. Donc Carmakadi « faites un Doom », et les organisateurs de la Cyber Player League (CPL) se sont alignés en annonçant un tournoi en deathmatch pendant le Frag 4 de septembre qui se déroulera sur... Doom II. Manque de bol, les vieux de la vieille, les irréductibles flinguant les beholders 2D qui s'entassent par groupes de trois cents dans leur pièce, n'auront pas droit aux prix en cash qui font tant rêver les joueurs s'inscrivant au CPL, mais à des trophées beaucoup plus classiques, comme des souris Razer ou des casquettes de base-ball Compaq. Oui, il faut être vintage jusqu'au bout. À ce même Frag 4, on annonce un tournoi féminin, avec 15 000 francs de prix pour la grande gagnante. De quoi s'acheter deux paires de pompes chez Prada, et un Furbie.



PAnDemIC FAIT dEs plAns

Grande nouvelle pour les (quelques) amateurs de Dark Reign II, nos copains de Pandemic Studios ont sorti de nouvelles cartes multiplayer assez bien foutues et dispos gratos en download sur leur site à cette adresse : http://www.pandemicstudios.com/dr2/downloads_maps.htm. Je recommande chaudement la « 8spider », parce que son nom est lourd de sens...

ConVENtion de diNGues

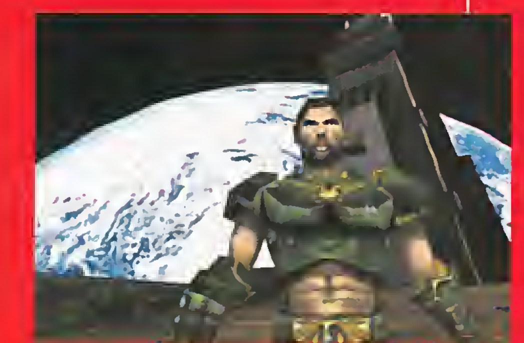


Origin, comme à son habitude, fait figure de précurseur dans le massive online gaming. Ainsi, après avoir été les premiers à s'aventurer dans ce domaine, ils innovent encore en organisant la première convention des joueurs d'Ultima Online. Celle-ci se tiendra à Austin au Texas, où la société a son siège social et où Richard Garriott possède un ou deux châteaux. Au programme, des séminaires (faut-il peler le lapin ou le plumer ?), des tables rondes entre maîtres de guildes, des conseils municipaux, et bien sûr des meetings avec les membres de l'équipe de développement qui devraient à mon avis se tenir sur leurs gardes, sait-on jamais. Y verra-t-on des rencontres entre des PK et leurs victimes tournant à l'affrontement live ? Les 10 et 11 novembre prochains, donc.

NeT NEwS

APRÈS LA SUPRÉMATIE DE HALF-LIFE ET DE TOUS SES MODS, C'EST MAINTENANT AU TOUR DE UNREAL TOURNAMENT ET DE QUAKE 3 DE VOIR DÉBOULER PLEIN DE MODIFICATIONS TOTALES PAS PIQUÉES DES VERS. ET POUR CEUX QUE LES SHOOTS LAISSENT DE GLACE, UNE BELLE MOISSON DE JEUX ONLINE EST EN PRÉPARATION, DONT DES JEUX À LA ELITE QUI COMMENCENT DÉJÀ À NOUS FAIRE BAVER D'AVANCE. C'EST COOL, ON N'EST PAS PRÈS DE S'ENNUYER AU PAYS DU JEU EN RÉSEAU.





GOTY

Il faut faire gaffe lorsqu'on décerne des prix genre « Jeu de l'année » à un produit. Ses développeurs pourraient bien prendre ça au sérieux. C'est donc ce qui est arrivé à Unreal Tournament, qui va se voir doté d'un tout nouveau package avant d'être remis en circulation. Unreal Tournament GOTY (Game of the year) va donc atteindre les rayons bientôt et contiendra quelques appâts pour les fanas de collectionnite. Le pack comprendra le Unreal de base, les trois packs de cartes (Innox Map Pack, Digital Extrême, Epic Bonus Pack) auxquelles viendront s'ajouter une vingtaine de nouvelles, et trois nouveaux mods (Tacticals Ops, Rocjer Arena, Chaos UT). Pour l'instant, aucun prix n'a été annoncé.



PaD Quartier

Après Roger Wilco, Internet Phone et autres délices du Voice over data, c'est à Microsoft de s'y coller avec le Game Voice Share. Sur le www.gamevoice.com, on peut donc trouver maintenant l'utilitaire permettant de communiquer avec ses copains sur Microsoft Messenger Service, et qui devrait marcher plutôt bien, connaissant Microsoft. La chose n'est pas tout à fait innocente non plus puisqu'à terme, un pack hardware sera vendu, comprenant un pad de contrôle muni de huit boutons lumineux qui permettront de voir qui, dans la session, est en mode voice command. Le tout atteindrait environ les 300 francs aux États-Unis. J'y crois pas trop mais qui sait, il y a cinq ans, j'avais parié que Windows 95 n'avait aucun avenir et que les gens reviendraient bien vite au MS DOS.

Numéro de con

Après les personnages d'Ultima Online, les reins destinés à la transplantation, les vrais-faux zodiaques d'Alain Bombard livrés avec des petits récipients pour filtrer l'eau de mer, c'est aux numéros d'ICQ de se vendre sur les forums d'enchères en ligne. La règle d'or est d'avoir soit un numéro très bas (comprendre : avec le moins de chiffres possible), soit un numéro qui évoque quelque chose de génial comme le 1111111 (chiffre considéré comme magique chez les indiens Glatoubos d'Amazonie), soit des dates de naissance. Du coup, beaucoup de gens se sont mis à ouvrir de nouveaux comptes et font la course au 66666666.

Guillemot Snipe

Comme quoi, parfois, il y en a qui pigent vite d'où vient le vent : Wireplay et Guillemot se sont réunis pour sponsoriser un tournoi de Counter-Strike qui se tiendra à l'ECTS en août. Les équipes seront composées de quatre joueurs, le jeu se déroulant sur plusieurs jours. Voilà, juste histoire de dire que si un constructeur et éditeur s'intéresse à un Mod, c'est vraiment qu'il a de l'avenir, le petit...



BLIZZaRD PENse à nOUs



Depuis quelque temps, les Européens ont presque oublié que Blizzard pensait à eux. Très vite, ce qui avait commencé par de nombreux lags sur nos realms (serveurs) Battlenet du vieux monde s'est terminé par des impossibilités de créer des parties, voire d'en rejoindre, puis dans le pire des cas, par des serveurs inaccessibles et totalement down. Battlenet a posté un mail très succinct (trois lignes), précisant que tout ce ramdam était dû à un ajout de serveurs supplémentaires. Chouette, finalement, je préférais le vieux hub.

VIRtuAl ÉcoLe

Le jeu online sponsorisé par la Commission Européenne ? Non, ce n'est pas de la S-F. Ça se passe même en ce moment avec Renaissance Virtual Court. Ce dernier, en route depuis six mois, vient de recevoir une aide de quatorze millions de francs (un budget de développement relativement normal pour un gros jeu) et vise à recréer online un univers historique dans un contexte jeu-de-rôlesque.
Les développeurs visent à produire une interface graphique très fouillée, des environnements hautement coopératifs pleins de (je cite) « contenus validés scientifiquement et dotés d'une approche pédagogique », ce qui en ferait le premier logiciel ludo-culturel online. Brrr. Parmi les développeurs, on retrouve Blaxxun, très connu pour les technologies utilisées dans le Deuxième Monde qui nous a bien fait rire il y a quelque temps. Si ce truc aboutit à quelque chose de fantastique d'un point de vue ludique, je promets de m'excuser en place publique (virtuelle) du jeu et de monter un spectacle de lapins savants.

LE JEU de LA vie

L'excellent site d'actualités qu'est BBC News (http://news.bbc.co.uk) vient de mettre en ligne une nouvelle étonnante selon laquelle les scientifiques travaillant dans le domaine médical souhaitent mettre à profit l'énorme succès de Seti@home (www.seti.org) afin d'appliquer la même méthode à la recherche moléculaire, notamment pour reproduire les réactions des cellules cancéreuses aux différents produits mis au point. Pour ceux qui débarquent, Seti@home est un projet existant depuis deux ans et qui permet à des particuliers de contribuer à l'analyse de radiocommunications spatiales en leur offrant un petit soft utilisant la puissance de leurs ordinateurs pour les calculs dès que la bécane est inutilisée. À ce jour, l'équivalent de 165 000 années de calcul ont été économisées grâce à l'effort commun. Dans le cas de la recherche médicale, la chose ressemblerait exactement à SETI, à savoir un screensaver, mais cette fois en beaucoup moins rigolo.



DEPUIS QUELQUE TEMPS, AVEC L'ARRIVÉE DE RENAISSANCE ET DES SERVEURS EUROPÉENS, NOUS (KIKA, IANSOLO, MOULINEX ET MOI-MÊME) NOUS SOMMES REMIS À ULTIMA ONLINE. LE BILAN : UN JEU TOUJOURS AUSSI PASSIONNANT, AVEC DEUX NOUVEAUX MONDES À DÉCOUVRIR ET UNE ABSENCE TOTALE DE PK DANS L'UN DE CES DERNIERS. VOICI DONC UN PETIT GUIDE POUR RÉPONDRE AUX QUESTIONS EXISTENTIELLES DES NOUVEAUX VENUS SOUHAITANT BIEN DÉBUTER.



Ultima OnLine

Boo Arton

Restez en mode « jeune », et ce même si vous n'êtes pas un novice. Rentrez dans le circuit des personnages débutants sans regrets, car pendant de nombreuses heures, on va vous foutre la paix et vous ne risquerez rien tant que vous ne pénétrerez pas dans un donjon. C'est le moment idéal pour adopter la technique dite du « coyote futé », à savoir suivre un groupe d'aventuriers balèzes et attendre qu'ils crèvent comme des rats dans un endroit dangereux (les monstres ne vous attaquent pas, je le rappelle) pour piller leurs petits corps frêles (attendre quelques minutes pour avoir le droit de détrousser le cadavre). C'est très profitable dans les coins chauds, par exemple les Lost Lands. Profitez-en car il vous faudra faire beaucoup de progrès pour revenir dans le coin sans cette immunité diplomatique. Tant qu'à rester dans les tactiques de lâches, n'hésitez pas à vous promener à poil du côté des banques, en ramassant tout ce que les gens jettent, et en mendiant une armure et quelques armes, que vous rangerez dans votre coffre avant de recommencer le même manège, mais cette fois de l'autre côté de la banque. Faites-vous le maximum de pognon lorsque vous êtes encore novice, et claquez-le à tout prix chez les PNJ pour qu'ils vous enseignent tout ce qu'ils savent au plus vite. En effet, lorsque vous aurez monté quelques compétences après quelques heures de jeu, il leur deviendra impossible de vous enseigner quoi que ce soit. Si vous vous y prenez assez tôt, tous les points que vous obtiendrez d'une façon naturelle viendront s'ajouter au reste, et vous vous renforcerez à la vitesse du son. Certaines compétences sont particulièrement dures à augmenter. La plus célèbre d'entre elles est la résistance à la magie, qui ne s'élève que lorsque vous êtes attaqué. Autant dire que vous allez en prendre plein la gueule pour un maigre pour cent en plus. Du même coup, il n'est pas inutile de choisir cette compétence en premier lieu pendant l'élaboration du perso. La force est augmentée par le combat à mains nues, l'entraînement aux armes contondantes, et le fait de couper du bois. La dextérité s'améliore avec la pratique d'instruments de musique, par l'artisanat, la dissimulation et le combat avec des armes pointues (fencing). L'intelligence s'augmente facilement en utilisant les skills de type anatomie et arms lore. Faites tout ceci régulièrement, et vous ferez de vous-même quelque chose de costaud. Dans le même domaine, inutile de s'acharner comme un pot sur un mannequin de bois pendant une heure avec la même arme. Au contraire, changez de type régulièrement si vous voyez qu'au bout de x minutes, rien ne se passe. De toute façon, vous ne pourrez monter une compétence à plus de 30 avec les mannequins.



Le port de Britain, le point idéal pour débuter des aventures maritimes ou ramasser des cartes usagées

Un monde PLEIN DE DANGERS

Le vol n'est plus trop à craindre à cause des conditions drastiques imposées aux brigands exerçant dans Tramiel. En revanche, il peut toujours être utile de faire une collection de sacs, que l'on rangera les uns dans les autres et que l'on disposera en vrac au premier niveau du bardas, ce qui fera renoncer n'importe quel grand voleur. Attention : le manuel de sorts doit impérativement rester dans le premier sac, sinon il ne vous sera pas restitué en cas de décès. Idem pour un éventuel bateau. Dans les villes, ne vous faites pas avoir par le coup de la « boîte fermée à clef que l'on vous

En réalité, le choix d'une profession n'est qu'une indication sommaire du type de compétences dans lesquelles vous distribuerez des points.

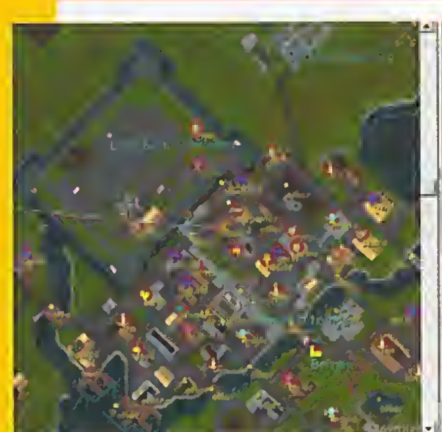
demande de crocheter » : vous ne réussirez qu'à vous faire tuer par les gardes. Ne tuez pas d'animaux dans des villes, et en règle générale, ne tuez jamais de chiens ou de chats, ce qui vous enlèverait du karma (encore que je ne suis pas d'accord pour que cette règle profite à ces fainéants de chats). Dans l'ordre de « dangerosité », attaquez des corbeaux (ramassez les plumes), des vaches, des cerfs, des aigles et des chevaux, puis passez directement aux ours pour connaître une ambiance un peu plus « cuir ». Les Mongbats, très faciles à combattre, possèdent une dizaine de pièces d'or sur elles. N'achetez jamais une armure avant de savoir si vous avez la force requise pour la porter, mais aussi de savoir combien de dextérité cette dernière va vous retirer une fois enfilée. L'accoutrement idéal du joueur débutant standard se compose d'un heaume d'acier, d'un grand bouclier et d'une armure d'os que l'on trouve en éléments séparés chez le cuisiniste local ou au cimetière après un combat contre des squelettes. Moins vous êtes fort, moins vous devrez vous munir

Britain, la capitale aux rues biens vides. Idéal pour un jogging au petit matin.



UoMap

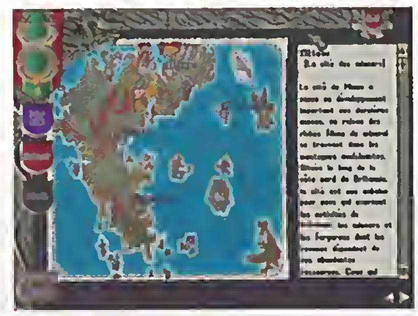
UO automap (gratuit) est l'outil le plus indispensable pour Ultima Online, mais paradoxalement le moins utilisé car peu connu. Son utilisation est simple : on le lance après Ultima, on arrange les fenêtres sur l'écran, et on voit apparaître une carte de la région extrêmement bien légendée (de la boutique de fringues au donjon), où l'on peut zoomer très près ou très loin, sur le perso se trouvant au centre. Cela marche comme un GPS et indique non seulement votre position, mais aussi celle de vos compagnons pour peu que ceux-ci se soient branchés sur votre serveur Uomap. Cela fonctionne incroyablement bien, c'est gratuit, et il y a même une touche qui donne l'alarme chez tous les connectés, histoire de leur signaler que le dragon rouge que vous combattiez vient d'emprunter l'un de vos deux reins. Lors de la première utilisation, il faut juste le calibrer avec un sextant. Au http://uo.stratics.com/uoam/index.html
Une autre version un poil différente se trouve au www.f-ckheads.com/uomap
Presque aussi indispensable, UOAssist (libre essai puis payant) est un utilitaire à tout faire. Il permet d'automatiser de nombreuses tâches (se vêtir, changer d'arme, repérer et ramasser les « reagents ») et fonctionne en combinaison avec UOAM. Dans ce cas, l'emploi conjugué des deux permet de garder, sur les cartes, une trace des bâtiments ou des bateaux appartenant à des joueurs. En fait, ce petit programme fait un nombre de trucs hallucinant.
Pour en savoir plus, ça se passe au http://www.tugsoft.com/





UO automap : au milieu, vous. Les boutiques et autres endroits remarquables sont legendés. Dans d'autres versions, on trouve même les zones de Respawn.

d'armes lourdes (hallebardes, heavy crossbow) car elles sont vraiment trop lentes. Préférez-leur des choses beaucoup plus rapides, comme les épées viking ou même le Katana ou le Kryss, qui prendront tout leur avantage en combat défensif. Un bouclier n'est pas à oublier si vous voulez que la skill parrying soit d'une quelconque utilité. Si vous êtes trop encombré, n'hésitez pas à enlever les gants et les protections de gorge. En effet, les coups portés n'ont que 7 % de chance de vous toucher à ces endroits, 14 % pour les jambes.



Au début du jeu, vous aurez le choix entre rejoindre une grande ville ou vous la jouer cool dans le village des débutants.

LE COMBAT
et l'éloge de la fuite

Les règles régissant le combat dans UO sont d'une grande complexité et sont basées tant sur l'arme et sa vitesse que sur l'armure du personnage, ses caractéristiques, les vôtres, et bien d'autres choses. Sachez toutefois que des caractéristiques,





en apparence anodines, tiennent une place énorme dans l'équation résolvant un coup porté. Ces skills sont tactics, anatomy, qui, à haut niveau peuvent augmenter les dégâts de l'arme et des coups portés jusqu'à 200 %, conjointement à la force. Ne jamais hésiter à fuir. Avant que vous ne soyez « journeyman », évitez comme la peste des individus en apparence inoffensifs comme les Bone Magi, les Shamans orcs qui pourront vous tuer d'une boule de feu ou les serpents. Entraînez-vous à courir et à éviter les enchevêtrements d'arbres, ronces, ou pierres qui peuvent vous être fatals. À moins que vous n'alliez y retrouver une bande d'amis, évitez d'avoir le réflexe d'aller sur les serveurs européens. Préférez-leur le serveur sur lequel vous aurez le meilleur ping (utilisez uoping.exe, disponible sur www.uo.com), votre vie en dépend. En jeu par équipe, autorisez vos amis à prendre vos possessions sur votre cadavre.



Le bien principal du magicien est très certainement son livre de sorts mais aussi sa paire de petites sandalettes vertes.

Les nombreuses possibilités vestimentaires offertes par le jeu sont un terrible appel du pied à votre sens du mauvais goût.



DeS Coins pOUr la PêChe

Le problème de l'argent est un peu moins épineux qu'avant. En effet, s'il est toujours aussi difficile pour les artisans de revendre le produit de leurs arts dans une boutique pour en tirer quelque bénéfice, il semble un peu plus facile de trouver de la menue monnaie à terre.

Il y a de nombreux endroits où se procurer de l'argent facilement. Généralement, on trouve ce dernier sur le corps de créatures un poil dangereuses. Toutefois, avec un peu de courage et quelques compagnons pas forcément body builders, vous pouvez aller glaner le point d'expérience et l'écu ici :

- Le camp des voleurs :
Situé sur la route qui va de Britain à Yew, il est facilement reconnaissable puisque quasiment équidistant, bâti de rondins de bois et placé sur le côté gauche de la route. Des voleurs apparaissent régulièrement. Ils sont assez coriaces mais transportent une cinquantaine de pièces d'or sur eux.

- Le cimetière de Moonglow :
Zombis, squelettes à tous les étages. L'endroit idéal pour monter des caractéristiques rapidement. Beaucoup d'aventuriers s'y retrouvent en bon nombre, ce qui divise le risque et diminue l'impact moral que représente l'apparition de la liche (la concierge de l'endroit) tous les quarts d'heure.

Dans tous les cas, n'hésitez pas à attaquer rapidement de gros monstres (non magiques) à plusieurs. Et si vous pouvez lancer un sort d'empoisonnement sur ce dernier avant de l'approcher, ça n'en sera que mieux.



Le monde, exploré de long en large par des générations d'aventuriers, recèle en fait de nombreuses zones terrifiantes.



L'OPTION MULTIJOUEUR DE SHOGUN N'AVAIT DE CESSE D'EXCITER MA CURIOSITÉ. ALLAIT-IL S'AGIR D'UN FASTIDIEUX JEU DE STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR ? NON. C'EST L'OPTION RAPIDE ET JOUISSIVE QUI L'A EMPORTÉ... CHOIX JUDICIEUX QUI DONNE UNE NOUVELLE DIMENSION À CE JEU DE TOUTE BEAUTÉ.

ShOGUn

monsieur pomme de terre

Avant de vous lancer dans la bataille, il vous faudra passer par deux formalités. La première sera de patcher votre jeu. Le fichier « shoguntotalwarv101.zip » fait moins de 5 Mo et se télécharge par exemple sur notre ftp dans le répertoire patch : ftp.joystick.fr/patch. Enfin, il vous faudra vous inscrire sur le site d'Electronic Arts, dont le lien se trouve sur la page suivante : http://www.totalwar.com/default.asp. Après avoir répondu à bien des questions indiscrètes en écrivant que vous vous appelez Toto et que vous habitez Coincoin-Ville au Zaïre, la partie peut commencer. Comme vous pourrez le constater, il n'est pas possible de jouer directement de PC à PC en échangeant vos adresses IP ; vous devrez obligatoirement passer par le site d'Electronic Arts EAPlay. Il suffit pour cela de simplement cliquer sur « Multijoueur » dans l'interface du jeu. S'affiche alors une fenêtre de discussion et la liste des parties en cours de formation. Il ne reste plus qu'à cliquer sur l'une d'elles. Notez qu'il existe deux types d'affrontements : amicaux (ils ne sont pas comptabilisés dans le ladder) et « adversaires » (eux le sont). C'est toujours agréable quand on se sent en petite forme mais qu'on a tout de même envie de se faire une petite partie.



Les parties s'avèrent très rapides et jouissives.



ENFIN des adversaires DIABOLIQUES !

C'est évidemment en jouant contre des humains qu'on découvre la véritable dimension stratégique de ce jeu, pourtant très simple. Trois éléments cruciaux sont à prendre en compte :

1) La situation de votre maître de guerre
Il doit à la fois occuper une situation centrale pour stimuler le moral des troupes, tout en ne risquant pas trop sa vie car sa perte peut s'avérer catastrophique. Cependant, un sacrifice héroïque de sa part peut donner un dernier souffle suicidaire à votre armée... À vous de juger si le risque en vaut la chandelle.

2) La suprematie des archers
Sur terrain escarpé, positionnez-les à mi-hauteur des vallons et non tout en haut comme il est tentant de le faire. Vous gagnerez ainsi une importante distance de ligne de vue.

3) Le surnombre
Le nombre de vos unités intervient dans les coups au moral infligés à l'adversaire. N'hésitez pas à gonfler vos troupes d'unités faibles. Elles serviront de chair à canon et occuperont archers et arquebusiers ennemis en devançant vos troupes réellement effectives.

Qu'il est agréable de s'affronter enfin avec des tactiques vraiment surprenantes, et puisque le jeu n'accepte que l'affrontement entre deux camps, le fin du fin consistera à jouer par équipes, en se partageant le contrôle entre archers, fantassins et cavalerie. Cette option multijoueur s'annonce donc comme une belle surprise, d'autant que dans le mode solo, il arrive fréquemment que l'on résolve systématiquement en automatique ces parties « action » pourtant magnifiques (mais qui ne se renouvellent pas) pour se concentrer sur la diplomatie et la stratégie globale. (Grand merci au Jedi Fou de m'avoir servi de petit déjeuner).





Une fois connecté, vous atterrissez sur un fenêtre de chat. Choisissez ici les parties en cours.

INTERNET ILLIMITÉ ET TOUT COMPRIS

99F/MOIS*

(Internet + Téléphone inclus)

+ Essayez vite 20 heures d'essai totalement gratuites**

AOL élu fournisseur d'accès préféré des internautes français
www.linternaute.com du 25 mai 2000

AOL

Simplifiez-vous Int

A SAISIR

Offre valable jusqu'au 31/10/00.

Connectez-vous à l'aide du CD-Rom joint à votre magazine. Si vous ne l'avez pas, téléphonez au **01 71 71 71 71*** ** ou **www.aol.fr**



* Abonnement devant être souscrit avant le 31/10/2000 ... période de 24 mois et soumis à conditions disponibles au 01 71 71 71 71. ** Communications téléphoniques Internet gratuites en dehors de la première connexion (en appel local) lors de l'ouverture de votre compte. Offre d'essai valable à partir ... à utiliser dans les 30 jours suivant l'ouverture du compte. *** Au tarif habituel d'une communication téléphonique. AOL - RCS Nanterre 402 192 777 ONS AP à AS 24-99 0700.

NOTRE APPÉTIT EST GRAND ET C'EST UNE CHANCE, CAR NOUS ALLONS MANGER : LE SUCCÈS ÉDIFIANT D'ULTIMA ONLINE, TRÈS VITE CONFIRMÉ PAR CES SUPERBES RÉUSSITES QUE SONT EVERQUEST ET ASHERON CALL, TOUT CELA FAIT BOUILLIR LE SANG DES INVESTISSEURS ET DÉVELOPPEURS DU MONDE ENTIER QUI VEULENT TOUS ÊTRE DE LA FÊTE. RÉSULTAT : EN CE MOMENT MÊME, PRÈS DE CINQUANTE JEUX MASSIVEMENT ONLINE SONT EN PRÉPARATION. UN REPAS, QUE DIS-JE ?, UN ÉNORME FESTIN SE PRÉPARE, DONT JE VOUS PRÉSENTE ICI LA CARTE DES ENTRÉES. LA SUITE AU PROCHAIN NUMÉRO.

Ce QUe L'aVEniR noUS PréPAre De MaSSIf

EVe, ThE SECOnD GenESiS

Ils n'ont pas froid aux yeux, les Islandais de Crow Control Production. Nouveaux venus dans l'univers du jeu vidéo, les voilà qui chaussent leurs lunettes de glacier, remplissent un thermos de thé et partent directement à l'assaut du métier par la face la plus escarpée. Ils auraient pu commencer par un Tétris, mais non : Eve, leur premier jeu, sera massivement online... Et au vu des premières images et de ce qui est annoncé sur leur site, l'expédition pourrait être couronnée de succès. Il s'agira, et c'est une première excellente idée, d'une adaptation online du jeu Elite, qui fut aussi anthologique et fondateur que la série TV « Star Trek ». Aux commandes d'un vaisseau marchand, vous convoierez donc de précieux cargos à travers la galaxie. Cinq empires se partagent l'univers connu, celui d'Amarr, esclavagiste et totalitaire. La fédération Romanaquie, extravagante et décadente. Les Caldars, disciplinés et perfectionnistes. Et enfin les Jovians, unique espèce non-humaine, détentrice d'une technologie qui dépasse l'entendement... et de tous les secrets d'Eve.

Les concepteurs n'ont pas voulu limiter la liberté des joueurs au simple métier de livreur du futur, et il sera possible de sortir des sentiers battus, de s'improviser dans ces métiers plus excitants rémunérateurs et dangereux que sont ceux de pirate, contrebandier ou chasseur de primes.

Les personnages seront déterminés par des caractéristiques physiques et intellectuelles de base, des compétences que vous augmenterez avec l'expérience, et de coûteux implants cybernétiques. Leur jeu semble particulièrement bien pensé. J'en veux pour preuve la manière dont ils comptent gérer la mort des joueurs, problème toujours délicat dans un jeu de ce type : votre vaisseau détruit, une capsule de secours s'en éjecte, et se dirigera automatiquement vers la station la plus proche. Attaquer ou capturer cette capsule ne rapporte rien à votre ennemi si votre tête n'est pas mise à prix. D'autant qu'il s'agit là d'un crime bien plus grave que le simple acte de piraterie. Si cependant votre ennemi s'acharne et décide de vous tuer, il vous aura été offert auparavant la possibilité de cloner votre corps et d'enregistrer votre mémoire : en cas de décès, et si vous avez pris la précaution de vous faire cloner, vous vous réveillerez donc, tout neuf, dans une clinique aseptisée, dépouillé de votre vaisseau et de vos implants, mais vivant et riche de vos économies.

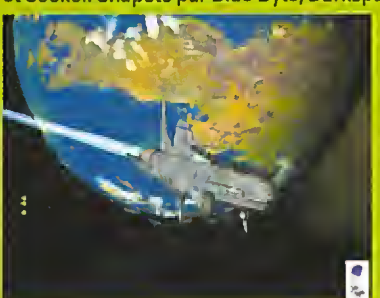
Tout cela est simplement enthousiasmant. Unique ombre au tableau : un des principaux codeurs vient d'être débauché par une grosse boîte... Espérons que cela ne remettra pas en cause cet ambitieux projet.



Développeur : Crow Control Production, Islande
Date de sortie : Non communiquée
Site : www.eve-online.com/

BattLE IslE : DarkSPACE

C'est à un titanesque pugilat galactique que nous convie le développeur Palestar, dont le président, Richard Lyle, vieux briscard de moins de 30 ans, fut de tous les projets, de Super Wing Commander en 93 à récemment Civilization III et Seeker. Chapoté par Blue Byte, Darkspace s'inscrira dans l'univers fait de



feu et de sang de Battle Isle. Trois factions s'y entredéchireront dans une guerre éternelle. Le concept est lapidaire, mais il n'en est pas moins audacieux : de simple recrue, le joueur pourra grimper (grâce à un système élaboré de médailles et récompenses) les échelons de la hiérarchie militaire, prenant la responsabilité d'un nombre croissant d'autres







joueurs, jusqu'à devenir commandant de flottes immenses. Ainsi, les combats se joueront-ils simultanément à une échelle tactique (escarmouche entre une poignée de joueurs, envoi de vaisseaux éclaireurs, espions pour localiser l'ennemi et anticiper ses projets, etc.), jusqu'à une échelle stratégique mettant en scène des centaines de vaisseaux : vaisseaux mère, frégates, intercepteurs, bombardiers atmosphériques, stations orbitales, engins furtifs, navires d'abordage chargés de Marines prêts à donner l'assaut, ou commandos Zéro-G. La liste des armes est tout aussi impressionnante et inclura le piratage de données et la pose d'espions qui interceptent les communications ennemies les plus secrètes :
« Et ça va toi ?
Oh ben ouais... et toi ?
Pareil. J'vais p't'être faire du vélo tout à l'heure.
Cool !... bon j'te laisse, y a 'Friends' qui commence. »
Le jeu devrait être gratuit durant une courte période d'essai, au cours du premier trimestre 2001.

Développeur : Palestar, États-Unis
Date de sortie : 2001
Site : www.bluebyte.com

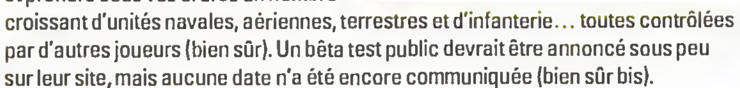
WoRLD WAR II OnLiNE

Nous pensions que ce serait Janes, d'Origin System, qui réaliserait ce grand œuvre en premier, mais il semblerait qu'il soit coiffé au poteau par Cornered Rat Software Studios. Voici le premier champ de bataille historique massivement online et persistant ! World War II Online commencera en 1940 avec l'invasion





allemande de la France... À vous, à partir de là, de réécrire l'histoire, jour par jour, heure par heure. Chaque fantassin et véhicule y sera incarné par un joueur humain et, comme dans Darkspace, il sera possible de monter en grade pour passer d'une échelle tactique à une échelle stratégique, et prendre sous vos ordres un nombre croissant d'unités navales, aériennes, terrestres et d'infanterie... toutes contrôlées par d'autres joueurs (bien sûr). Un bêta test public devrait être annoncé sous peu sur leur site, mais aucune date n'a été encore communiquée (bien sûr bis).

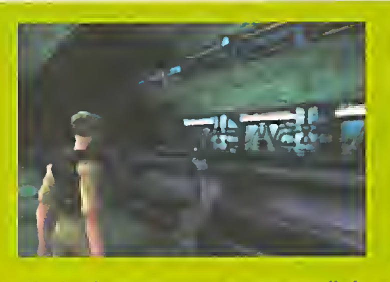


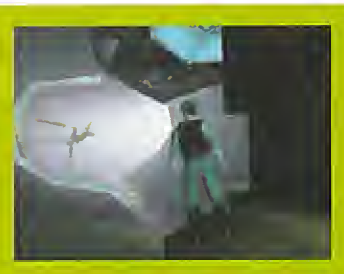
Développeur : Cornered Rat Software Studios, États-Unis
Date de sortie : 2001
Site : www.wwiionline.com/

Big wORLd



Autre jeu de rôle massivement online de science-fiction, Big World nous transporte sur Néo-Eden, planète pénitentiaire où sont largués les parias... dont vous. Histoire de parachever la sentence, on vous a fait subir un lavage de cerveau, comme à tous les autres habitants/prisonniers de Néo-Eden. L'ambition des créateurs de ce jeu va loin, puisqu'ils espèrent réussir là où aucun autre n'a trouvé de solution, en créant un véritable système de quêtes et missions,





ainsi qu'une campagne personnalisée pour chaque joueur... qui consistera à découvrir les secrets de votre vie passée.

Développeur : Microforte, Australie
Date de sortie : Non communiquée
Site : www.microforte.com.au/bigworld/



ANarCHy ONLinE





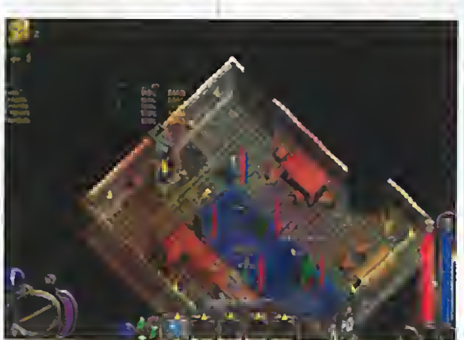


C'est sûrement le projet le plus original de tous : enfin un jeu de rôle qui ne soit pas médiéval-fantastique ! Année 29475 (wow, je pensais pas que l'ère chrétienne tiendrait si longtemps), les humains ont colonisé une belle tranche de la voie lactée. Rubi-Ka, minuscule planète excentrée et particulièrement inhospitalière, renferme du Notum, une ressource rarissime et universellement convoitée pour la fabrication d'objets nanotechnologiques. Dans le but de maîtriser la sauvagerie de cette planète, Omnitek, une corporation d'envergure galactique, a décidé de faire muter l'espèce humaine, engendrant cinq nouvelles espèces. Mais ses efforts ne lui donnent pour l'instant la mainmise que sur une infime portion de territoire, le reste de la planète restant libre, sauvage et séditieux. Dans ce monde futuriste, nanotechnologie et bio-modifications occuperont la place de la magie. Un réel effort de scénarisation et d'écriture du background a été fait. Reste à voir quel rôle auront à tenir les joueurs dans cet univers complexe et baroque. Les inscriptions au bêta-test sont ouvertes, mais encore une fois, aucune date n'a été précisée.

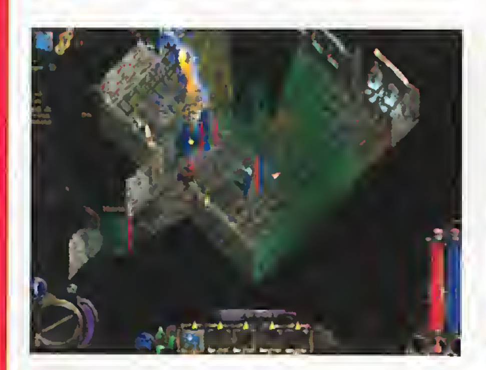
Développeur : Funcom, Norvège et Irlande
Date de sortie : Non communiquée
Site : www.anarchy-online.com/

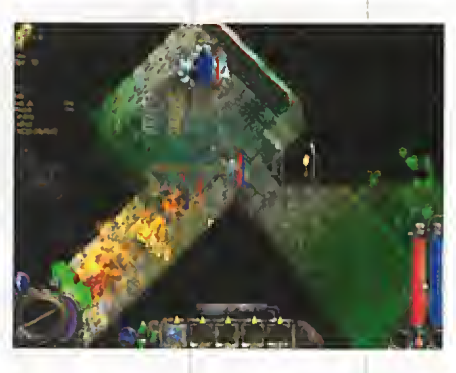
NOxQUeST





Si votre connexion le permet, préférez héberger la partie sur laquelle vous comptez jouer... Certains joueurs ont une fâcheuse tendance à expulser les autres, pour un oui pour un non.





Pas vraiment convaincant, cet add-on multijoueur pour Nox. En appliquant ce patch gratuit (il se trouve dans le CD de ce numéro), vous pourrez vous connecter aux nombreuses parties « Quest » qui fleurissent sur les serveurs de Westwood. Quoi de neuf ? De nouvelles armes et pièges, la possibilité de s'attacher à des bornes de résurrection (pour ne pas avoir à refaire tout le trajet pour rejoindre le lieu de l'action), et des cartes immenses et générées aléatoirement dans lesquelles il faut trouver des clefs pour en sortir... et arriver dans une nouvelle carte. Chaque joueur commence au niveau 10 et il n'y a pas de système d'expérience : la différence se joue au niveau de l'équipement. Si l'équipe paraît avancer avec trop de facilité, Hecubah, nécromanticienne et arch ennemi du jeu, fait une brève apparition et vous remonte les bretelles. Le jeu en coopération ne présente finalement qu'un unique intérêt : se changer un peu les idées après des mois de deathmatch. À voir, certainement, quand on possède Nox... Pourquoi s'en priver puisque c'est gratuit ? Mais n'espérez pas vous révolutionner la vie : il ne s'agit que d'un mode « apéritif », histoire de se mettre en appétit pour quelque chose de plus consistant.

MALGRÉ LA MEUTE DE MODS RÉALISTES À SCÉNARIOS QUI SE POINTENT À L'HORIZON, LE BON VIEUX DEATHMATCH CLASSIQUE N'EST PAS MORT. LA PREUVE AVEC ROCKET ARENA 3, UN MOD QUE NOMBRE DE QUAKERS ATTENDENT FÉBRILEMENT DEPUIS DES MOIS.

joystick — À voir sur le CD-Rom n° 118

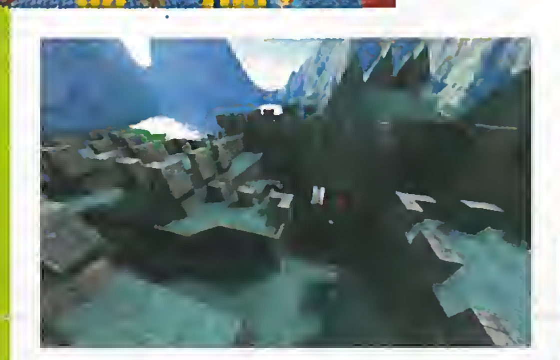
RocketArEna 3

Ackboo

Rocket Arena fut longtemps le mod Quake 2 le plus populaire. C'est d'ailleurs à l'origine sur ce mod que de nombreux clans de joueurs se sont créés. Je me souviens, du temps des premiers serveurs Joystick, les longues nuits où, de 10h du soir à 6h du matin, on pouvait trouver une bande de fous furieux qui sautaient dans tous les sens en s'envoyant des coups de rail en pleine tronche. Le succès de Rocket Arena tient dans la simplicité de son concept. La recette est la suivante : on met deux brutes armées jusqu'aux dents sur une toute petite carte, on hurle « Go », et celui qui survit a gagné la manche. Évidemment, de nombreuses variantes sont possibles. On peut, grâce aux votes des joueurs ou par une décision de l'administrateur du serveur, changer les armes autorisées (en général, seul le Rocket Launcher et le Railgun sont considérés comme des armées « élégantes » sur Rocket Arena) ou bien le niveau de vie et d'armure, avec lequel les joueurs débutent la manche (100/100 par défaut). Principalement, les combats sont des duels, en un contre un, mais certaines cartes sont dédiées au « Clan War », où ce sont alors des équipes de plusieurs joueurs qui s'affrontent. Il existe aussi deux autres modes de jeu : le Red Rover, où les joueurs changent d'équipe à chaque fois qu'ils se font fragger, et le Practice Arena qui, comme son nom l'indique, permet de s'entraîner au duel sans se prendre de dommages.


Rocket Arena 3 propose quelques « Space Maps » très bien réalisées.


Chaque carte est constituée de plusieurs arènes de combat, auxquelles on peut accéder par une sorte de hall ou directement par les menus du jeu.




Les maps sont toutes magnifiques. Certaines figurent parmi les plus impressionnantes qu'on puisse voir dans un jeu de shoot.



MAPS ultimes

Le grand intérêt de cette nouvelle version de Rocket Arena réside dans la qualité extraordinaire de ses maps et la finition professionnelle de ce mod. L'initiateur du projet et codeur principal David « crt » Wright s'était déjà fait les dents sur Rocket Arena 2 et a profité de son expérience passée pour nous offrir un mod (presque) parfaitement programmé, qui se paye même le luxe de sortir directement en version finale sans passer par les longs et fastidieux mois de bêta-version. Il a aussi su s'entourer de designers talentueux qui ont créé huit maps, toutes excellentes. Elles sont souvent originales, parfaitement bien réalisées du point de vue technique, avec une utilisation judicieuse des surfaces courbes et des shaders. Elles sont aussi - et c'est le plus important - extrêmement marrantes à jouer. Au total, ce sont plus de 32 arènes différentes (chaque map comptent 4 ou 5 arènes) qui pourront servir de terrains de jeu, ce qui devrait préserver les joueurs de la lassitude pour un bon bout de temps. « Évidemment, me répondront les esprits revêches, Rocket Arena 3 reste du Quake 3 Arena pur jus » : même armes, mêmes mouvements, mêmes modèles de persos. Mais les nouvelles maps et les nouveaux modes de jeu, très réussis, devraient vous ravir si vous cherchez du deathmatch intense et nerveux, et beaucoup moins bourrin qu'il n'y paraît.

ENFIN, APRÈS LES NOMBREUX MOIS DE RÈGNE SANS PARTAGE DE COUNTER-STRIKE SUR LE ROYAUME DES MODS RÉALISTES, UN OUTSIDER DE QUALITÉ POINTE SON NEZ : STRIKE FORCE POUR UNREAL TOURNAMENT.



STrIKE FoRCE

Ackboo

La longue liste des clones de Counter-Strike a continué de s'allonger pendant ces vacances, avec des mods parfois médiocres (SWAT3 pour UT par exemple), des projets abandonnés qui reprennent vie (The Sherman Project, récupéré par une nouvelle équipe de développement) et une surprise, Strike Force, un mod pour Unreal Tournament déjà excellent alors qu'il n'en est qu'au début de son développement.
Strike Force ne propose pour l'instant que du Deathmatch par équipes classique. Des scénarios de type Récupération d'otages, Escape, ou encore Jailbreak sont prévus, mais ils ne sont pas encore implémentés dans la version actuelle (1.27).





À gauche, la position de tir classique, peu recommandée lors des combats. À droite, la même arme une fois épaulée, qui permet alors de tirer avec précision.

L'ARSENAL

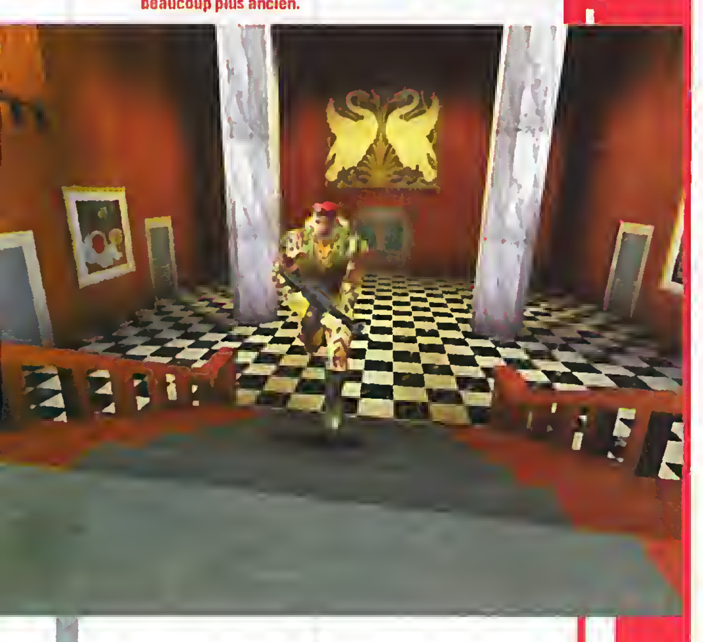
Les armes disponibles dans Strike Force sont bien évidemment des répliques fidèles de la réalité. On trouve notamment une Kalashnikov, un fusil de sniper SG1, ou encore un M16. Bref, du classique, mais cet arsenal devrait évidemment s'étoffer dans les prochaines versions.



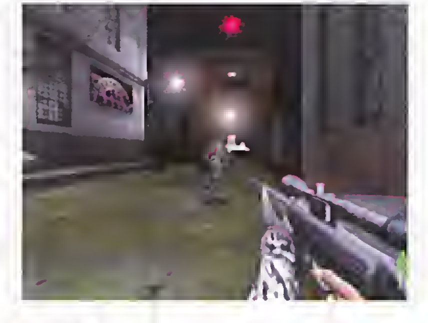


Un soir, avec Gana, on a dit stop à la violence, stop à la boucherie. Alors on s'est accoudés à la rambarde, on a regardé la mer, les étoiles. J'ai senti son corps chaud tout près de moi, c'était un moment très émouvant.

La qualité des textures est nettement supérieure à celle de Counter-Strike, basé sur un moteur graphique beaucoup plus ancien.



La modélisation de toutes ces armes est sans défaut, et la gestion de leur imprécision est remarquable, carrément plus poussée que dans Counter-Strike : utilisés normalement, au niveau de la hanche, les flingues sont très peu précis et tirent à peu près n'importe où, sauf dans la direction du viseur. Pour aligner le méchant d'en face, il faut épauler l'arme avec une touche spéciale, au détriment de la vitesse de déplacement qui est alors considérablement réduite. On doit donc en permanence faire le choix entre la précision et la vitesse, ce qui ajoute une dimension tactique particulière aux combats. Évidemment, comme toujours pour ce type de mod, on retrouve une gestion localisée des dégâts, une fonction de recharge pour les armes, et la classique lunette de visée pour les fusils de précision.
Contrairement à Counter-Strike, l'obtention des armes ne se fait pas par l'argent. On débute chaque manche avec l'arme par défaut (qui varie selon le modèle de personnage qu'on a sélectionné), mais on est libre d'en prendre une seconde ou de s'équiper en munitions en allant faire un petit tour près des caisses disposées à cet effet.





UNE FINITION
exemplaire

Au niveau technique, Strike Force impressionne dès le début par la qualité de son interface. On a beau dire, on se sent quand même plus en confiance dans un mod inconnu quand on découvre une belle interface graphique travaillée, que devant de vagues menus bricolés à la dernière minute. Cette bonne impression est confirmée dès les premières minutes de jeu : le niveau de finition est impressionnant.



On peut choisir différents modèles de personnages, ce qui déterminera aussi l'arme par défaut.

QueLQueS CarTES



Une carte très marrante à jouer, assez labyrinthique, qui permet de massacrer facilement les pauvres joueurs qui n'en connaissent pas tous les recoins.



L'inévitable maison à prendre d'assaut. Beaucoup plus belle et plus grande que la version de Counter-Strike.



Une map urbaine très grande, certainement l'une des plus impressionnantes du jeu.



Un joli parc, avec quelques belles positions pour camper comme un fourbe et sniper tout ce qui passe.

Une colline, des tranchées, deux maisons en ruines et un tank au milieu : cette carte fait dans l'ambiance 14-18. Ici, c'est la teuf pour les snipers.





Deux bases, une rivière et un pont. Les malins passeront par les blocs de glace qui flottent sur la rivière pour prendre l'ennemi à revers.

Les cartes ne sont pas très nombreuses pour le moment (une huitaine), mais toutes très bien faites. Les mappeurs ont su profiter des qualités du moteur graphique de Unreal Tournament pour modéliser des environnements urbains ou d'autres types de décors (une base en pleine montagne, un champ de bataille et ses tranchées...) de manière très crédible. Elles sont en général assez agréables à jouer ; certaines sont même particulièrement marrantes, comme STFDM_Trenched ou SFTDM_SnowShack.
Parmi les autres nouveautés, on a droit bien sûr à de nouvelles skins pour les persos, et une tonne de nouveaux bruitages ont été implémentés pour renforcer l'ambiance « ici ça défouraille », avec communications radio et rafales de mitrailleuses.

À suivre...

Strike Force est très plaisant, mais pas sans défaut, ce qui est plutôt normal pour un mod qui entame ses débuts.
Les animations des personnages n'ont par exemple pas été retravaillées par rapport à celles de Unreal Tournament qui, sans être aussi délirantes que dans Quake 3, ne sont pas aussi réalistes et détaillées que celles de Counter-Strike. On pourra aussi reprocher aux armes une trop grande imprécision, et un nombre de cartes assez faibles, mais tous ces défauts devraient vite être réparés dans l'avenir. Strike Force est pour l'instant l'alternative la plus sérieuse à Counter-Strike, et je vous encourage vivement à l'essayer si vous aimez les mods réalistes. Évidemment, avec Unreal Tournament derrière, il vous faudra une bonne machine pour en profiter, d'autant que les designers de niveaux n'ont pas hésité à forcer sur le nombre de polygones pour embellir leurs maps.



Au début de chaque partie, les joueurs s'agglutinent autour de ces boîtes pour récupérer armes et munitions.

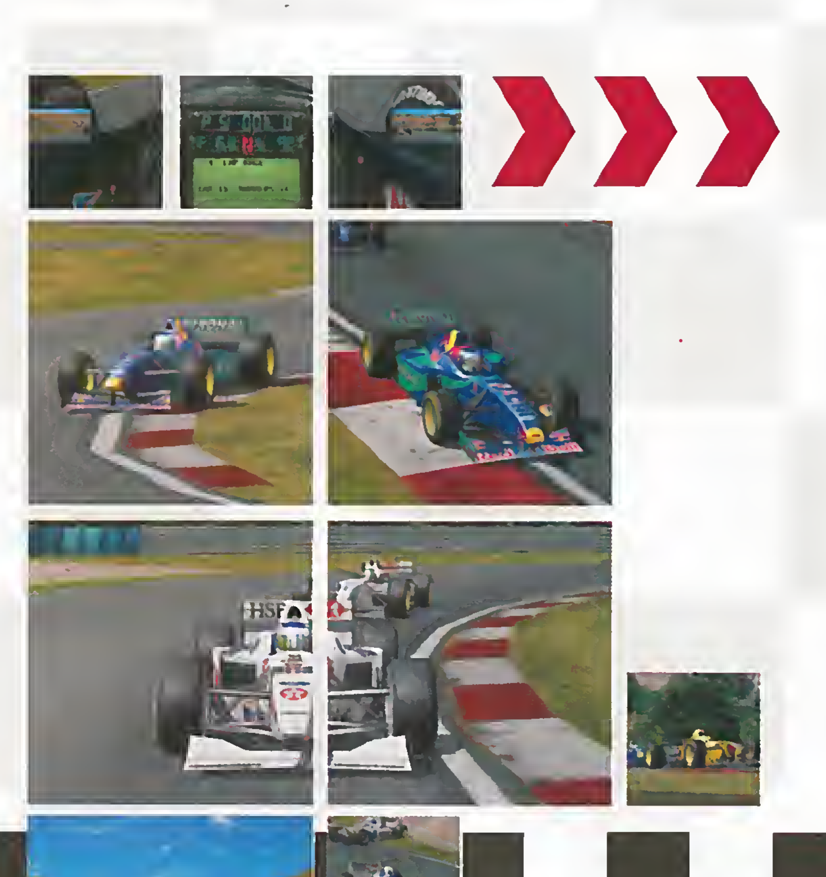
CONCOURS GRANDPRIX 3

3ème edition

Pronostiquez les résultats des 3 derniers Grand Prix de la saison et gagnez des lots prestigieux !

La fin de la saison 2000 approchant, voici venue la **dernière édition** du concours Grand Prix 3! Participez en nous donnant vos pronostics pour les **3 dernières compétitions** de l'année, et votre flair vous permettra peut-être de gagner l'un des 20 cadeaux prestigieux mis en jeu ce mois-ci.

A l'issue de cette dernière édition, le cumul des points accumulés depuis le début du concours vous permettra peut-être de gagner **l'un des 50 lots finaux** dont vous trouverez le détail ci-contre. Les résultats finaux seront annoncés au mois de décembre. Bonne chance !...



LOTS FINAUX

1ER PRIX

Un **téléviseur rétroprojecteur** 112 cm **TOSHIBA** avec entrée VGA



Il fait partie des produits multimédia de Toshiba, équipés des dernières technologies de pointe pour vous offrir une image lumineuse et précise. Son entrée VGA en façade en fait le compromis idéal pour la diffusion des films et spectacles, comme pour le jeu à partir d'un PC.
Valeur : 24 990 F (prix public constaté)

2E PRIX

Un écran 22 pouces **iiyama**

DU 3E AU 5E PRIX

Un pocket PC ***COMPAQ***

DU 6E AU 50E PRIX

Des lots Guillemot, des jeux et des posters Grand Prix 3

(résultats donnés en décembre)

Le décompte des points s'effectue de la façon suivante : chaque pilote pronostiqué et correctement pronostiqué à l'arrivée rapporte 20 points. Chaque pilote pronostiqué mais mal placé à l'arrivée rapporte le nombre de points officiel correspondant à son classement au Grand Prix concerné, c'est-à-dire :
1er = 10 pts, 2e = 6 pts, 3e = 4 pts, 4e = 3 pts, 5e = 2 pts, 6e = 1 pt.
Exemple :

VOS PRONOSTICS	RÉSULTAT OU GP	VOUS MARQUEZ
1. Mika Häkkinen	Michael Schumacher	0
2. Oavid Coulthard	Rubens Barrichello	0
3. Michael Schumacher	Johnny Herbert	10
4. Rubens Barrichello	Heinz-Harald Frentzen	6
5. Eddie Irvine	Eddie Irvine	20
6. Ralf Schumacher	Jean Alesi	0
		Total : 36 pts

En cas d'ex æquo, un tirage au sort sera effectué.

Liste des pilotes participants disponible sur www.grandprixgames.com.

Jeu gratuit sans obligation d'achat, organisé du 26 mai au 23 octobre 2000. Le règlement complet, déposé chez Maître Krief est disponible sur simple demande écrite à l'adresse suivante : UBI SOFT / Concours Grand Prix 3 / Demande de règlement / 93108 Montreuil. Une seule participation par Grand Prix et par foyer (même nom, même adresse).

www.grandprixgames.com

www.joystick.fr



Pour cette dernière édition, donnez vos pronostics pour les Grand Prix des USA (le 24 septembre), du Japon (le 8 octobre), et de Malaisie (le 22 octobre) **et gagnez :**

1ER PRIX :
Un écran 21 pouces Iiyama

2E PRIX :
Un écran 19 pouces Iiyama



21' : Tube haute qualité FST.
Trés hautes résolutions :
1600 x 1200 à 85Hz,
Pitch : 0,22.

19' : Tube Diadmondtron NF parfaitement plat pour une im sans déformation.
Performances élevées :
1600 x 1200 à 92Hz.
Pitch : 0,25.

DU 3E AU 4E PRIX :
Une carte accélératrice 2D/3D Hercules "3D Prophet II MX"





DU 5E AU 10E PRIX :
Un jeu PC CD-ROM Gunship!

DU 11E AU 20E PRIX :
Un poster de Grand Prix 3 signé par Geoff Crammond





ENREGISTREZ VOS PRONOSTICS SUR LE SITE FRANÇAIS OFFICIEL DE GRAND PRIX 3, www.grandprixgames.com, ou sur le site joystick : www.joystick.fr

• Enregistrement des pronostics sur le site www.grandprixgames.com ou sur le site www.joystick.fr : la date limite d'enregistrement pour chaque Grand Prix est le jour du Grand Prix, 12H00, heure locale, le 24 septembre pour le Grand Prix des USA, le 8 octobre pour le Grand Prix du Japon, le 22 octobre pour le Grand Prix de Malaisie.

• Vous avez aussi la possibilité de nous retourner vos pronostics sur papier libre en mentionnant vos nom et adresse complète (adresse e-mail facultative) à U8I SOFT, concours JOYSTtCK/Grand Prix 3, 8P 40, 93108 Montreuil, sans oublier de mentionner le Grand Prix que vous pronostiquez. La date limite d'envoi pour chaque Grand Prix est la veille du Grand Prix, minuit, heure française (le cachet de la poste faisant foi). Vous avez également la possibilité de déposer vos bulletins chez Ubi Soft au 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil, jusqu'aux dates ci-dessus.



GRANDPRIX 3
BY GEOFF CRAMMOND









Vous en voulez en Core ? Vous en voulez

C'est rigolo les saisons. C'est comme les jeux vidéo, ça revient cycliquement. Core Design nous annonce des nouveautés, mais cette fois-ci, Lara sera un peu moins seule. Allez hop ! Voyage en Nangleterre.

Par Pete Boule

Dès notre arrivée, Adrian Smith, le président de Core Design, nous a clairement fait comprendre que Lara, c'était bien beau, mais il n'y avait pas qu'elle dans la vie. Après tout, Core est un studio de développement de jeux, avec un « x » au bout, et c'est donc un pluriel.

Presque Morte

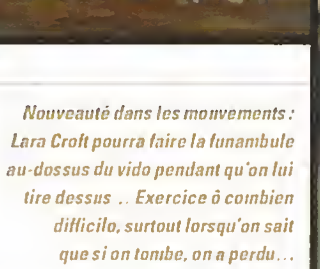
Incroyable ! Le prochain Tomb Raider (prononcez « toum ») se jouera sans Lara. Eh oui, à la fin du quatrième volet, Lara était raide, morte, bleue, crevée, décédée, hors service, clamsée, trépassée, refroidie, bouffée aux vers, ad patres, cadavérée, feue, dessoudée, traitée, défunte. Apparemment, ça ne s'est pas arrangé. Les droits de l'homme s'effaçant devant ceux de l'asticot, on a droit à une ex-Lara. Pour une fois, le titre du jeu porte bien son nom, puisque l'héroïne est définitivement devenue l'aventurière d'une tombe, la sienne en l'occurrence. C'est au moment de ses funérailles que le jeu commence. Ce genre de moments où les bons amis se réunissent pour se remémorer les événements les plus rigolos de la vie du cher disparu, et évidemment, c'est à chacun de ces souvenirs que viendront se greffer l'ensemble des quatre aventures différentes de Lara. Chacun des épisodes aura donc ses propres objectifs, où il faudra adopter une tactique différente. Les bons amis en question sont tous des personnages que Lara a déjà croisés dans les épisodes précédents, et même les méchants seront de la partie en matière de souvenirs : eux aussi se taperont une bonne bouteille autour des souvenirs que Lara leur a laissés. Dans l'ordre donc, on fera une promenade à Rome, puis en Russie dans une base sous-marine du type Mourmansk (déchets radioactifs, avec sous-marins rouillés en prime), sur une île dans le Pacifique (comme dans le tutorial de La Révélation Finale, Lara aura ici 16 ans, et passera son temps à combattre des choses sans ses armes), et enfin en dernier chapitre, Lara se fera une petite excursion dans des bureaux pleins de vigiles et de systèmes de sécurité, sapée dans du latex noir avec la paire de Ray-Ban réglementaire sur le nez, comme dans « Matrix ».

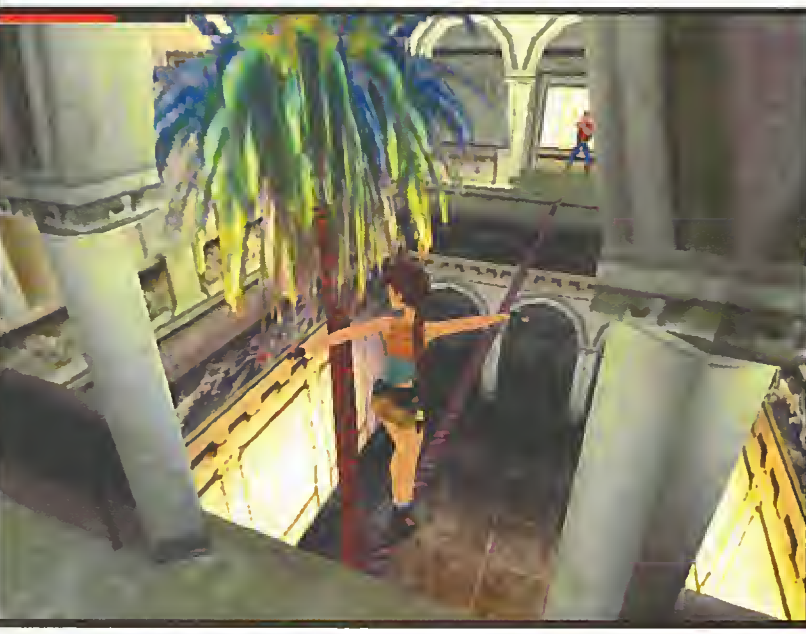
Dans les cités-puits de Project Eden, plus on sera près de la surface, plus les quartiers seront huppés.











Nouveauté dans les mouvements : Lara Croft pourra faire la funambule au-dessus du vide pendant qu'on lui tire dessus .. Exercice ô combien difficile, surtout lorsqu'on sait que si on tombe, on a perdu...

en Core ?



Ne vous méprenez pas : il y a dix secondes, la bestiole au milieu des deux agents de l'U.P.A. était un simple berger allemand, et gentil en plus.

Project Eden

Genre : Action / Tactique Editeur : Eidos Développeur : Core Design Sortie prévue : Fin 2000

Tomb Raider V : Chronicles

Genre : Tomb Raider like Editeur : Eidos Développeur : Core Design Sortie prévue : Fin 2000

Le syndrome du chewing-gum

C'est le moment où l'on s'aperçoit qu'il n'y a plus de sucre dans la bouche depuis un moment, sans vraiment savoir quand, et qu'on ne peut pas s'empêcher de continuer de mâcher en pensant qu'on le jettera plus tard. Ce dernier opus est clairement conçu pour les gros fanas de la série ou de l'héroïne. Core Design a décrété que ce Tomb Raider-là sera également le dernier à tourner sur une PlayStation de première génération. Pour le moment, il s'appelle Chronicles, mais ça peut encore changer. Le moteur graphique sera un prolongement de tout ce qu'on a connu, et il est inutile d'attendre une révolution à ce propos. Certes, des améliorations auront été apportées, mais ça restera très similaire à ce qu'on a vu dans La Révélation Finale. Enfin, on nous promet tout de même des effets de lumière, genre reflets sur la combinaison de Lara, de nouveaux mouvements, comme celui de marcher sur une corde, et des ennemis plus futés. Pour certains niveaux, on s'approchera beaucoup plus de l'esprit d'un jeu comme Heavy Gear Metal, jeu d'action dans lequel la discrétion reste le meilleur moyen d'arriver à ses fins. Tous ces petits moments d'action seront entrecoupés de cinématiques, et c'est Ex-Machina (ceux qui avaient fait la pub de Lara) qui s'est collé à la réalisation de celles-ci. Ça a donc laissé du temps au développeur pour se consacrer au jeu.

D'année en année, les instruments restent les mêmes. Espérons qu'il y aura une évolution de ce qu'on en fait !



On peut zapper facilement de la 3e à la 1re personne.



L'équipe de Project Eden dans les bas-fonds en plein interrogatoire. C'est dans ce genre d'endroit que le moindre chien peut se révéler être un monstre de plus de deux mètres.

Une influence de « Matrix » dans Tomb Raider V ? Meuh non !







Projet paradisiaque

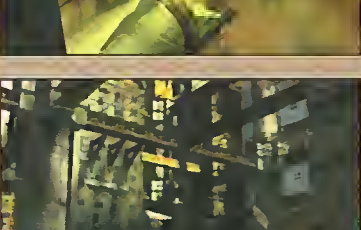
Comme dit plus haut, Lara (enfin sa dépouille) n'était pas le seul centre d'intérêt de ce petit pique-nique chez Core Design. Si les aventures prochaines des pilleuses de tombes sont attendues au mois de Noël prochain, Core nous annonce Project Eden pour le mois de février prochain. C'est l'équipe qui a développé le premier Tomb Raider qui est chargée de la réalisation de ce nouveau jeu, et bien que les outils de création soient similaires, le résultat en est fondamentalement différent, tant par sa qualité graphique que par le thème abordé lui-même. En plus de ça, le jeu a été délibérément développé pour des plates-formes plus actuelles, comme la PlayStation 2. On peut donc envisager que les qualités graphiques et d'animation seront à même de rendre grâce à nos chers PC.
Le fait est que le projet en question est assez exigeant. Project Eden nous permettra soit de jouer à la 3e personne – normal ! - mais aussi en vue subjective. Et là, c'est vraiment une vue à la 1re personne, puisque d'un mouvement de souris, on peut regarder son torse, ses bras ou ses jambes, comme dans la vraie vie, avec la lumière ambiante qui se reflète dans les vêtements et autres accessoires telles les armes tenues à la main.

Bien que ce genre de vue à la 1re personne ne soit pas une nouveauté, celle-ci a l'air beaucoup plus au point que ce que nous avons pu voir dans Trespasser, véritable simulateur de trompe d'éléphant, tellement on avait du mal à se servir du bras droit du personnage principal. De plus, le jeu ne s'arrête pas à la gestion d'un seul personnage, puisque c'est une équipe de quatre agents de sécurité que l'on doit faire évoluer. Chacun d'entre eux ayant des spécialités et des compétences bien à lui, on se retrouvera très probablement devant une jeu tri-classé du genre action/aventure/tactique. Enfin, on nous promet un scénario dans lequel chacune des actions commises par l'un des quatre agents aura une influence, mais tout cela, ça fait partie de la richesse du background.

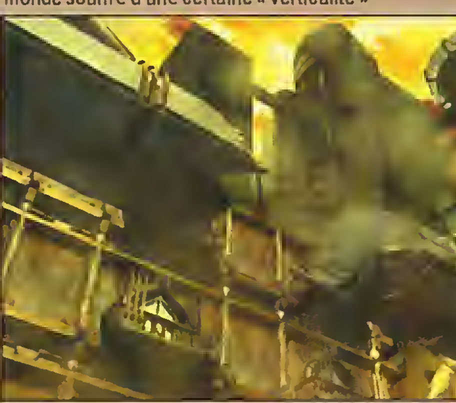
La richesse du background, donc...

Tout l'univers de cette histoire semble sorti des meilleurs moments de la « vieille » littérature de science-fiction et d'anticipation des années soixante. L'action nous plonge dans un futur lointain, qui voit une telle surpopulation sur Terre, que les édifices construits par l'Homme ont augmenté considérablement le diamètre même de la planète, confinant l'espèce humaine dans de véritables cités-puits, et plaçant les plus riche d'entre eux à la surface, repoussant les parias vers le centre de la Terre, loin de la lumière du jour (un peu comme dans toute bonne entreprise buildinguée qui se respecte). Ici, les hommes deviennent de vraies fourmis, vivant dans de véritables fourmilières, chacune d'entre elles reliée par d'immenses autoroutes. Et on ne parle pas de la gueule du réseau ferré. Inutile de dire que plus on s'enfonce dans les entrailles de la terre, plus ça craint. Ce genre d'endroit est le refuge de tous les repris de justice et autres psychokillers qui se respectent, et dire de l'endroit qu'il est glauque tient du doux euphémisme. On dirigera une équipe de quatre agents de l'UPA (Urban Protection Agency) spécialisés dans les interventions musclées et dans les enquêtes super-glauques. Ceux-ci devront mener une investigation ô combien risquée sur la disparition de techniciens censés réparer tous les équipements d'une usine de « vraie viande ». Tout un programme, surtout lorsqu'on sait que d'étranges mutations sont de la partie, et qu'elles touchent tout ce qu'il y a de vivant. L'homme, bien sûr, mais aussi le chien, le rat et l'oiseau. Et ce n'est pas forcément celui qui a l'air le plus inoffensif qui est le moins dangereux. ■ □ □

Saison de rouille

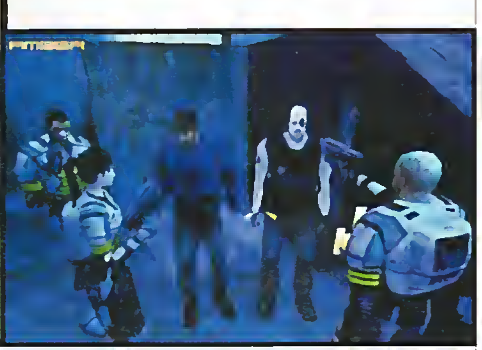



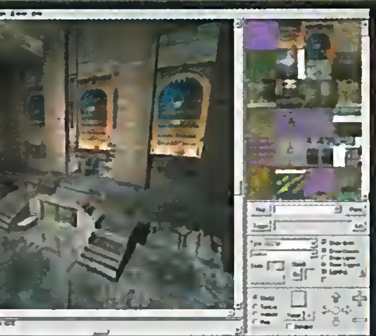
L'ambiance de Project Eden est délibérément glauque et dégueulasse. En plus de ça, puisque ça se passe dans une cité-puits, le monde souffre d'une certaine « verticalité »






Lara pourra se planquer derrière des caisses et tirer un coup incognito.



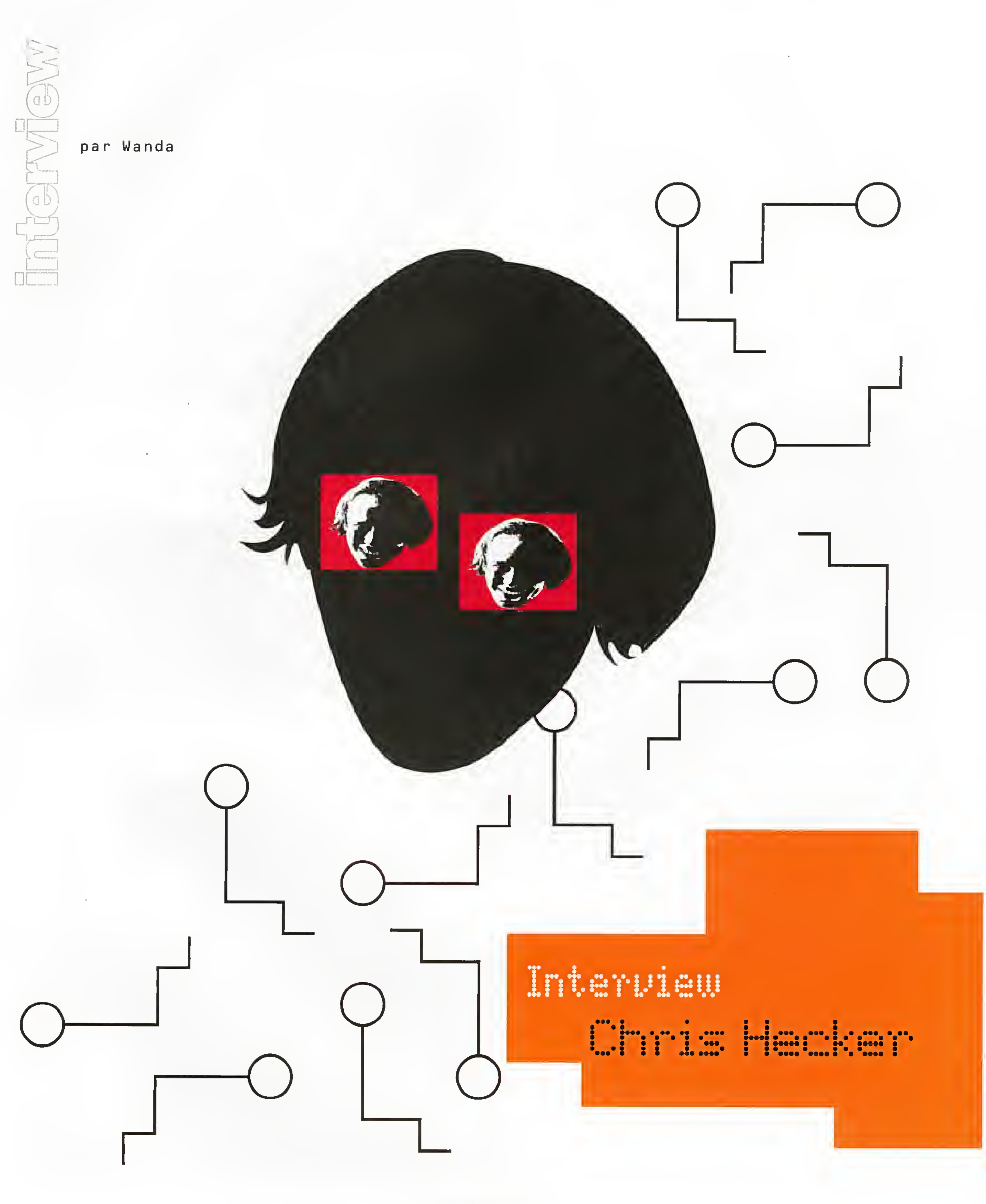


Pour Project Eden, les outils sont aussi très proches de ceux employés pour Tomb Raider. Seul le résultat change.




interview

par Wanda

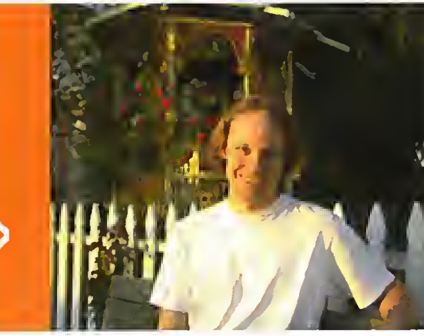


Interview Chris Hecker

« Le monde selon Chris »

Le « Game Developer Magazine », www.gamasutra.com et la Game Developers Conference ont pour vocation de faire avancer l'industrie du jeu vidéo en incitant les échanges, les collaborations et les réflexions entre développeurs. Et de fait, aussi bien lors de la GDC que dans leurs locaux de San Francisco, ces gens m'ont donné l'occasion de rencontrer des personnalités vraiment intéressantes. Chris Hecker en est un bon exemple.

Après avoir travaillé pendant quelques années chez Microsoft, où il a notamment pondu le moteur 3D du premier World Atlas, Chris Hecker a quitté la digne institution avec ce qu'il qualifie de « mauvaise somme d'argent ». Traduction : trop d'argent pour avoir besoin de rebosser immédiatement pour vivre, mais pas assez pour se lancer dans un projet d'envergure. Du coup, notre ami Chris a créé une petite boîte, Definition 6 (www.d6.com), où il réfléchit beaucoup, parle tout autant, écrit de temps à autre pour le Game Developer Magazine, et programme un peu tous azimuts. Derrière un dilettantisme de façade, il porte un regard intelligent et circonstancié sur notre industrie. Actuellement, il prépare une série de démos technologiques qui nous aideront à comprendre ce que les modèles physiques peuvent rendre possible en termes de gameplay (quand les objets, roulent, tombent, se déversent, etc. de manière logique et naturelle). À moyen terme, il projette de s'attaquer à un vrai jeu. Et en attendant, il répond à mes questions sur la physique dans les jeux (son cheval de bataille), l'avenir des jeux, et le sens de la vie.



Non, Chris Hecker n'est pas un surfeur australien. C'est juste un programmeur plutôt jeune, plutôt cool, et qui bosse dans un environnement plutôt sympathique. Un mec qui en bave, quoi.

Joystick : Pourquoi écris-tu dans Game Developer Magazine ?
Chris Hecker : J'écris pour faire gagner du temps aux autres développeurs en leur expliquant comment j'ai résolu certains problèmes de programmation. J'écris et j'encourage les autres à faire de même, car je pense que cette industrie grandirait plus vite si les gens échangeaient leurs expériences. Aussitôt après la sortie d'un jeu, il faudrait que les développeurs aient le réflexe de choisir un aspect particulièrement intéressant et original du code qu'ils viennent de terminer, et qu'ils écrivent dessus. John Carmack (le programmeur de Quake III, ndr) est très fort pour ça : il explique en permanence ce qu'il fait. Idéalement, c'est ça qu'il faudrait que tout le monde apprenne à faire.

Actuellement, tu travailles sur des algorithmes de physique. Est-ce qu'un moteur physique apporte vraiment beaucoup à un jeu ?
Hmmm, faisons une comparaison avec le graphisme. Qu'est-ce qui est le plus interactif : un film pré-calculé, ou une scène en 3D temps réel ? La scène en temps réel, évidemment, parce qu'on peut se promener dedans et la regarder de n'importe

quel angle. Eh bien voilà. La simulation des phénomènes physiques est à la séquence d'animation ce que la scène en temps réel est au film pré-calculé : un pas de plus vers une plus grande interactivité. Si le comportement des éléments d'un jeu était géré par des algorithmes de physique, on pourrait librement interagir avec eux, au lieu de se contenter des échanges prévus par les concepteurs du jeu.

Aujourd'hui, il y a encore très peu de jeux dotés d'un moteur physique. Est-ce parce que le calcul des équations réclame trop de puissance ?

La raison pour laquelle il y a encore très peu de jeux qui utilisent la physique, ce n'est pas le manque de puissance des processeurs, c'est tout simplement qu'elle rend la conception des jeux plus difficile. Dans un jeu sans physique, quand on veut par exemple qu'un tas de caisses s'effondre sur le joueur, il suffit de déclencher l'événement au moment où il pénètre dans un certain périmètre, et de préscripter mettons 3 façons différentes pour les caisses de tomber sur lui. Il perd alors un nombre préétabli de points de vie, et le concepteur du jeu obtient l'effet exact qu'il recherche. Mais avec de la vraie physique, les caisses ne vont pas forcément toucher le joueur en tombant. Ou elles peuvent aussi bien l'ensevelir et le tuer. Bref, les créateurs perdent le contrôle des événements qui se produisent. Et de fait, l'utilisation de la physique les oblige à changer leur façon de concevoir un jeu.

Un peu comme quand les jeux sont passés de la 2D à la 3D, non ?

Exactement : le passage de la 2D à la 3D a engendré une perte de maîtrise pour les concepteurs et les a obligés à remettre en question leurs habitudes. Avant, quand les environnements étaient en 2D, on savait exactement dans quelle direction le joueur regardait. On maîtrisait donc parfaitement la façon dont on lui délivrait les indices pour le faire progresser dans l'intrigue. Comme dans les jeux d'aventure à la Monkey Island. Mais dans un monde 3D, où placer les indices ? Comment être certain que le joueur va regarder dans la bonne direction ? Et s'il regardait ailleurs et ne recevait pas le message ? Les créateurs ont bien été obligés de s'adapter. C'est ainsi que le jeu d'aventure est mort et que le jeu d'action en vue subjective est né. Eh bien c'est pareil avec l'arrivée de la physique dans les jeux. Les créateurs vont perdre un degré supplémentaire de maîtrise, et ils vont devoir s'y adapter.

Mais est-ce que la perte de maîtrise ne risque pas de déboucher sur une perte d'intérêt ? Ce que j'aime dans les jeux vidéo, c'est qu'ils me proposent des mondes qui ont été pensés pour moi, pour me faire vivre des émotions, pour me faire réagir...

Si je te suis dans cette voie, on va se retrouver en train de compter l'expérience contenue dans les jeux : combien de pour-cent préparés par l'auteur vs combien amenés par le joueur. Oui, nous sommes d'accord, il faut des gens pour créer les jeux. Mais, comme le disait Doug Church (créateur d'Ultima Underworld, et ex-responsable de la recherche et développement de feu Looking Glass, ndr) cette année à la GDC (voir Joystick n°115, p.58), il faut que les concepteurs de jeu apprennent à lâcher du lest, qu'ils renoncent à leur statut d'auteur absolu et omnipotent pour laisser le joueur s'exprimer, pour que celui-ci puisse s'approprier une partie de la création. Ou sinon, qu'ils aillent faire des films ! Ou qu'ils écrivent des livres. Ou qu'ils composent de la musique. Là, ils pourront parfaitement maîtriser ce qu'ils veulent offrir à leur public. Un film, un livre ou un disque, vous pouvez le voir, le lire ou l'écouter autant de fois que vous le voulez, il ne changera pas. Alors que le jeu offre une différence fondamentale : il est interactif. De l'autre côté, il y a une personne qui va agir, une personne qu'on ne connaît pas, une personne dont on ne sait pas forcément ce qu'elle va faire. Et c'est ça qui est intéressant. Il faut qu'on apprenne à exploiter cette interactivité. Il faut qu'on arrête de tendre des pièges aux joueurs pour les amener exactement là où on le voulait, devant la scène qu'on a préparée pour eux. Si ce qui intéresse les créateurs de jeu, c'est d'exprimer quelque chose qui oblige le joueur à suivre des rails, c'est qu'ils se sont trompés de média.

Cette créature nage en faisant bouger ses bras dans un environnement fluide. La différence avec une séquence animée, c'est qu'elle change de vitesse si on modifie la consistance du liquide. Ou qu'elle se met à tourner en rond si on coince un de ses bras. Ou... Enfin, vous voyez le genre. Ensuite, il suffit d'appliquer les mêmes algorithmes de physique à un joli modèle 3D, et le tour est joué.





Pourtant, tout le monde ne jure que par les histoires, en ce moment. « Plus d'histoire », qu'ils disent tous. Ça va complètement à l'encontre de ce que tu dis.

C'est vrai. Et pourtant, il n'y a rien de moins interactif que les histoires proposées par les jeux. Tiens, prends l'exemple du jeu d'aventure, qui est l'archétype du « jeu à histoire ». Comment c'est fait, un jeu d'aventure ? C'est simple : c'est une histoire linéaire, et des puzzles pour te ralentir, pour que tu ne finisses pas le jeu en un quart d'heure. Je ne dis pas que ces jeux ne valent rien, certains sont même plutôt fun, mais ce sont des jeux de puzzles. Demande aux concepteurs, demande à Ron Gilbert (créateur de Monkey Island chez LucasArts, et fondateur de Cavedog, ndr) : ils le reconnaissent tous. Leurs histoires sont totalement incapables de nous retenir pendant 40 heures devant notre ordinateur. Alors, pour qu'on n'ait pas l'impression d'avoir gaspillé nos 60 dollars, ils nous tendent des pièges. Ça, c'est la première solution : celle de l'histoire linéaire. Il y a une histoire, une seule, et qui ne change jamais. Vous pouvez recommencer 10 fois Monkey Island, les événements s'enchaîneront toujours de la même façon. Même System Shock proposait une histoire linéaire ponctuée par de petites choses non linéaires.
Et puis, il y a une deuxième solution : celle de l'histoire arborescente. Les auteurs écrivent des dizaines ou des centaines d'histoires différentes, qu'ils articulent entre elles selon un schéma prédéfini. Et à chaque intersection, en fonction de votre choix dans le jeu, vous partez sur l'une ou l'autre des possibilités. Au final, le jeu semble plus riche, mais on est toujours coincé dans ce que les concepteurs ont prévu pour nous. L'idéal, ce serait un troisième type d'histoire : l'histoire interactive, celle qui serait bâtie en temps réel par l'ordinateur pour répondre aux actions du joueur. Aujourd'hui, il n'existe aucun jeu capable de proposer ça. L'un des rares qui s'en soit un peu rapproché, c'est un vieux jeu sur Amiga appelé King of Chicago : il combinait des petites briques d'histoire en temps réel pour créer un résultat à chaque fois

Quelques images d'un gymnaste effectuant une routine acrobatique. Une fois de plus, le modèle 3D est vraiment très simple, mais les mouvements font très naturel. Évidemment, c'est vachement plus convaincant quand on le voit bouger...



nouveau. C'est dans cette voie qu'il faut qu'on cherche. De même que la physique est un outil qui permet de faire vivre des mondes, il faut qu'on invente des outils capables de créer des histoires.

Ton jeu du futur, il sera aussi capable de générer des mondes en temps réel ?

Aujourd'hui, si on cherche à aller dans une direction qui n'a pas été conçue pour être explorée, on bute généralement sur un mur invisible. Mais demain, le programme sera à même de générer des fragments de mondes en temps réel, au fur et à mesure de nos envies. Et après-demain, le moteur d'intrigues pourra même générer un événement tel qu'on n'aura plus envie d'aller dans cette voie. L'un des gros arguments du marketing de Shenmue (le gros jeu de la console Dreamcast, ndr), c'est qu'on peut visiter tous les bâtiments du jeu. Honnêtement, je n'en vois pas l'intérêt. C'est une solution de facilité : plutôt que de réfléchir à ce qui pourrait rendre leur jeu plus vivant, ils ont recruté des tonnes d'artistes et leur ont fait modéliser une ville entière.

Je pense aussi que la presse a une bonne part de responsabilités dans cette affaire. C'est vrai, sans vouloir te vexer, les journalistes demandent toujours combien d'armes, combien de polygones, combien de personnages, combien de niveaux, etc. À quoi sert la quantité ? Est-ce qu'on perdrait notre temps à cliquer sur toutes les caisses de toutes les pièces s'il se passait davantage de choses stimulantes dans nos jeux ? C'est comme quand vous regardez un film d'Indiana Jones : est-ce que vous avez envie qu'Harrisson Ford soulève tous les vases de la crypte ? Non, il faut qu'il trouve rapidement ce qu'il cherche, et puis qu'il sorte faire quelque chose de plus intéressant. Eh bien c'est pareil dans les jeux : s'il existait un moteur capable de créer des événements intéressants, vous croyez que vous perdriez votre temps à vérifier toutes les caisses ? À explorer toutes les allées ? Qui a envie de jouer à laver la vaisselle ?

Oui, c'est vrai ça, qui a envie de jouer à faire cuire du pain ?

Ah, les jeux massivement multijoueur ! Leurs personnages sont joués par des êtres humains ; ils sont donc plus intéressants. Mais ça ne suffit pas à rendre les jeux plus ludiques. Il faudra toujours une construction dramatique pour faire vivre ces mondes. Aujourd'hui, les quêtes se limitent à des « missions Federal Express », comme les a baptisées Doug Church : apportez ceci à ce type, qui vous donnera cela en échange, que vous rapporterez ensuite à... Quel est l'intérêt ? Du coup, les gens y vont pour discuter. Ou ils s'acharnent à monter leurs stats, ce qui peut aussi devenir une drogue. Mais qu'ils ne prétendent pas que ce qu'ils font est intéressant ! Il est extrêmement difficile de créer une histoire qui satisfasse simultanément 10 000 personnes. C'est pour ça qu'il faut qu'on cherche d'autres solutions. Mais plutôt que de s'attaquer à 10 000 personnes, je pense qu'il serait sage de commencer par une histoire pour 1 personne. Puis pour 5. Et ainsi de suite.

Que penses-tu de l'importance croissante des consoles, et de la façon dont elles attirent de plus en plus d'éditeurs, et donc de développeurs ?

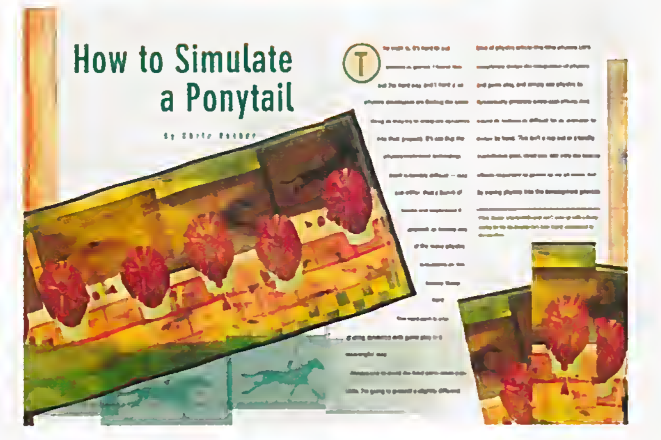
Honnêtement, je trouve ça très bien. Tout le monde s'inquiète, mais moi je serais vraiment heureux si le PC pouvait mourir. Je veux dire mourir en tant que plate-forme qui intéresse les gros éditeurs. Car qu'est-ce qu'ils apportent, ces gros éditeurs ? Essentiellement beaucoup d'argent et de conservatisme. Du coup, en étant libéré de ces contraintes, le PC pourra redevenir à la console ce que le cinéma indépendant est aux gros studios, dans l'industrie du cinéma : un terrain d'expérimentation, accessible aux petits budgets, et capable de faire avancer la recherche en game design. Ce sera un peu comme si on revenait au bon vieux temps des sharewares, au début des années 90, à l'époque où sont apparus plein de jeux originaux, comme Doom, Underworld ou X-Com. Essaie un peu de faire quelque chose de nouveau, aujourd'hui...

C'est un peu le rêve de tous les vieux développeurs, ce que tu me décris là...

... Être à nouveau capable de faire un jeu à seulement 4 ou 5 personnes ? Tu m'étonnes ! C'est pour ça que j'ai pensé à une époque faire des jeux Game Boy Advanced : parce que c'est assez puissant pour être intéressant, tout en étant assez petit pour que trois personnes puissent faire un jeu en moins d'un an.

Et que penses-tu des consoles qui arrivent ?

Je m'en fiche. Ce sont des ordinateurs performants, c'est tout. J'ai lu une citation, l'autre jour, de quelqu'un qui disait, en parlant des nouvelles consoles : « La puissance matérielle a fini par dépasser notre imagination ». Quelle erreur de penser que notre imagination s'évalue en termes de centaines de millions de polygones à la seconde ! C'est un élément du puzzle, mais ça ne suffira pas à simuler des émotions. Nous avons besoin de commencer à travailler sur les vrais problèmes, au lieu de rester bloqués sur les performances graphiques.


How to Simulate a Ponytail

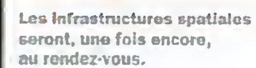
Dans cet article, publié dans le numéro de mars 2000 du « Game Developer Magazine », Chris Hecker explique comment programmer une queue-de-cheval pour qu'elle réagisse en temps réel aux mouvements de son (ou sa) propriétaire.



Un hexapode est une bonne créature pour tester les algorithmes de locomotion, car il a toujours 3 pieds sur le sol, ce qui le rend très stable. Celui-ci avance de lui-même en utilisant les forces de friction avec le sol (représentées par les traces rouges). Chaque créature possède son propre algorithme de locomotion, car aujourd'hui, personne ne sait comment écrire un algorithme capable de contrôler correctement différents types de créatures.







Les infrastructures spatiales seront, une fois encore, au rendez-vous.

pomme de terre

Heavy Metal FAKK²

FAKK² : ce nom inesthétique vous dit forcément quelque chose. Les affiches fleurissaient au printemps dernier dans les abribus, et c'était difficile de les manquer. Une nana « sexybuildée » y trônait, armée comme un Rambo psychotique, torse bombé dardant une hostile paire de loches, et ficelée dans un string de combat qui lui protégeait très pudiquement quatre poils pubiens : c'était l'affiche du dessin animé " Heavy Metal FAKK² ", lui-même tiré d'une sulfureuse bande dessinée de Simon Bisley datant de 96. Et me voici donc soupçonneux avec le jeu entre les mains. Un jeu tiré du dessin animé qui était tiré de la BD... ça sent la licence à plein nez, le truc sans âme, le plan marketing. Passe le bref générique d'intro où apparaît le logo du développeur... Ritual : de vrais passionnés ceux-là. Ils avaient fait Sin, un très bon jeu malheureusement saboté par une sortie prématurée. Mes soupçons font place à la curiosité, le programme démarre et... bon dieu que c'est beau ! Tout commence sur la planète natale de l'héroïne, une FAKK² justement, ce qui signifie dans leur monde « Planète d'intérêt mineur, classe 2 ». À la vue du paysage chatoyant qui s'étale devant moi, une subite envie de gambader s'empare de moi. Le jeu se présente comme un classique Tomb Raider, et une fois de plus, la vue de « derrière l'héroïne » ne gâche rien du panorama, qu'elle a fort vallonné. Histoire de prendre le personnage en main, je me balade dans une ville magnifique, onirique, un morceau d'Eden. Ackboo passe derrière moi et me demande : « Tu sais pourquoi c'est si beau ? » Je lui réponds innocemment que c'est superbement dessiné, que l'architecture est à la fois originale et cohérente, que les textures sont impressionnantes et donnent une vivacité aux décors comme il est rare d'en voir, et surtout que tout bouge : on marche dans l'herbe et du pollen s'élève, on avance, et au loin des oiseaux de paradis se sauvent, effarouchés. Ackboo me renvoie ce regard effaré qu'il ne réserve d'ordinaire qu'aux gens qui disent croire aux soucoupes volantes et m'interrompt brutalement : « Non. C'est parce que c'est le moteur de Quake3. » Surtout,

Quels sont les ingrédients pour faire un bon héros de jeu à la Tomb Raider ? Voyons voir... Il faut un personnage euh... athlétique, facilement identifiable, avec un je-ne-sais-quoi d'agressivité et... je sens bien que j'ai oublié quelque chose d'important... Ah oui !... un cul à se damner.



MACHINE PC CD-ROM
GENRE AVENTURE/ACTION
EDITEUR TAKE 2/GOD
DÉVELOPPEUR RITUAL
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 2000

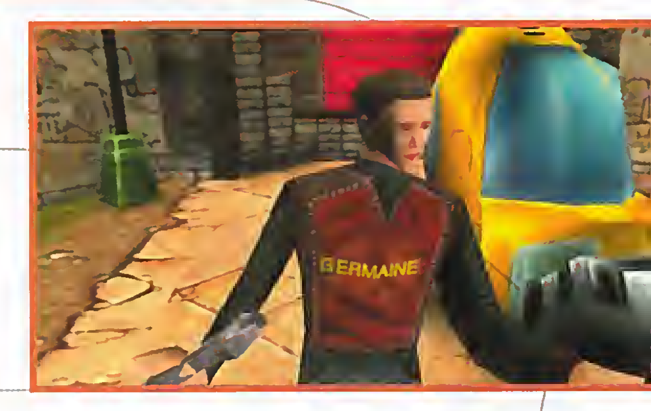


« À l'aide ! Je suis attaqué par des abeilles mutantes ! Maman ! Ça pique »... Ouep, ben on est très loin des hordes de violeurs de la BD.

Petite séance de remise en forme : « Allez madame, plus haut les fesses ! En rythme ! » Trop bien ce club.



ne pas le contredire, j'ai déjà eu assez d'embrouilles avec des témoins de Jéhovah.
Au terme d'une promenade sautillante au cours de laquelle je me familiarise avec les touches, j'entre dans une baraque où je vais apprendre à utiliser les armes. Indice souvent révélateur de la qualité générale du jeu : le tutorial est très bien mis en scène. Les possibilités d'action me sont présentées... Typique d'un Tomb Raider-like : avancer, courir, actionner un objet du décor, s'accroupir, sauter, rouler-bouler, grimper aux murs, à la corde, se suspendre, progresser sur de minces corniches ou le long de mâts horizontaux. La panoplie des armes s'avère elle aussi classique : épée, bouclier, fronde, pistolet, explosifs et fusil à plasma. Des cibles apparaissent, je les dégomme : la cinétique des projectiles et des objets est très bien simulée. Suit un parcours d'obstacle, et je sors bientôt diplômé et armé : le jeu à proprement parler commence... voici les monstres qui attaquent.
On commencera par éclater des insectes mutants qui giclent en une infecte purée verte. C'est joli mais pas bien terrifiant. Les collisions sont particulièrement bien gérées et l'interactivité omniprésente met le joueur en confiance. Par exemple, quand un animal qui fait bien dix fois mon volume traverse la rue, je peux sauter sur son dos et l'utiliser comme monture improvisée, sans que ce ne soit réellement prévu par le scénario. Je me charcute mon premier boss : une abeille mutante qui plonge son dard dans le sol pour le faire rejaillir sous mes pieds... pas mal et pas facile à buter... Mais nous sommes très loin, croyez-moi, de l'ultra-violence et de la pornographie de la BD. C'est du Marquis de Sade revu et adapté à la Mario. Reste à voir où tout cela nous mènera... Dans un coin de la ville j'ai repéré le vaisseau qui, dans la BD, entraîne l'héroïne dans l'espace... Ce vaisseau, nous le prendrons ensemble le mois prochain pour le test.





Quelques erreurs de proportion et d'échelle apparaissent sporadiquement. Ici, notez la taille du balayeur au-dessus de l'héroïne.





Star Trek New Worlds

Alors que Galaxy Quest, le film qui se fout de la gueule des trekkies, n'est pas encore sorti en France, c'est une véritable invasion de jeux Star Trek qui nous attend dans les mois qui viennent. Des simulateurs de combat, des shoots, des jeux d'aventure… des livres de recettes de cuisine klingonnaises – allez savoir. On va bouffer du Star Trek à toutes les sauces. Plus prosaïquement, avec ce Star Trek New Worlds, c'est un jeu de stratégie temps réel que nous propose Interplay pour la rentrée. Situé aux alentours du XXIII[e] siècle - l'an 2292 me souffle-t-on - New Worlds campera les tribulations d'un petit groupe d'officiers coloniaux à la surface de planètes étranges et inexplorées. On pourra choisir de jouer la Fédération, les Klingons ou bien les Romulans. Chaque faction comprendra son propre assortiment de véhicules et de petits bâtiments à contrôler et édifier. Chaque camp aura aussi son propre look graphique. Mais surtout, suivant le camp choisi, le joueur devra se conformer aux usages en vigueur. Ce qui aura des répercussions sur le gameplay. Ainsi, en choisissant la Fédération, il vous faudra agir en concordance avec le protocole de StarFleet (ne jamais oublier de mettre un pyjama avant de s'adresser à un gradé), et vos actions devront se plier à une certaine éthique (pas de nucléaire tactique en zone résidentielle klingon, ou alors c'est qu'ils l'auront vraiment cherché). En choisissant les Klingons, on pourra se lâcher avec un style de jeu plus agressif, mais on sera quand même soumis à un code d'honneur. Dégommer une navette remplie de civils ne vous rapportera pas de médailles et vous refilera la honte, à vous et votre famille, pendant dix-huit générations. À la rigueur, les Romulans seront les plus libres dans leurs agissements. Pour le reste, New Worlds se présente comme un STR classique avec un système de missions et plusieurs niveaux d'objectifs à remplir. La réalisation de New Worlds fait appel à un moteur 3D tout aussi classique. Rien de très stupéfiant. Les derniers softs sortis nous ont habitués à des visuels plus chatoyants. Les véhicules sont sympas, mais la modélisation semble un peu simpliste face à un Ground Control, par exemple. Logique pour un jeu qui aurait dû sortir il y a 2 ans. Reste que ce New Worlds cache peut-être un gameplay redoutable, ce que nous verrons le mois prochain, lors du test.

IanSolo

GENRE
Stratégie temps réel

EDITEUR
Interplay

DÉVELOPPEUR
Interplay

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2000





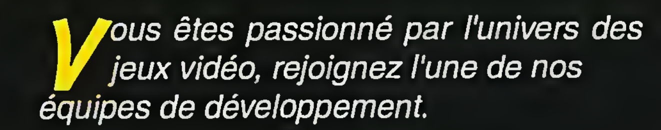
On a déjà vu plus de polygones sur un vaisseau.

Interplay proposera de nouvelles missions pour New Worlds, sous la forme de « webisodes » distribués sur le Net.





Nous recrutons



Studio de création de jeux vidéo





Vous êtes passionné par l'univers des jeux vidéo, rejoignez l'une de nos équipes de développement.

Dans le cadre de notre expansion, nous recrutons sur Lille



des Développeurs

3 ingénieurs R&D animation / IA / réseau
2 développeurs Consoles
6 codeurs intégrateurs
Maîtrise du C++, expérience de la programmation de jeux souhaitée



des Artistes

6 Infographistes 3DS Max, Photoshop
1 Animateur traditionnel
1 Dessinateur traditionnel
expérience dans le jeu vidéo souhaitée
TRAVAUX A ENVOYER : DESSINS, JPG, MESHES, AVI



1 Producer / Chef de projet

Formation supérieure, expérience encadrement d'une équipe, bonne connaissance de l'industrie du jeu vidéo nécessaire.



1 Game designer
3 Level designers

Excellente connaissance des jeux vidéo et bonne analyse du game play indispensables.
TRAVAUX A ENVOYER : ANALYSE CRITIQUE DE VOS JEUX PREFERES

Procédure à suivre : envoyer par e-mail ou courrier uniquement, une lettre de motivation, un CV orienté expérience jeux vidéo et vos travaux :







job@hydravision.com
HYDRAVISION / Service recrutement
31 rue de la Fonderie
BP 2000
59203 Tourcoing Cedex

ACTION - STRATÉGIE - PLATE-FORME - SIMULATION - COURSE AUTO - COMBAT - RPG, ...

DREAMCAST - PS2 - DOLPHIN - PC - XBOX - INDREMA - GAME BOY ADVANCE...

Age of Empires 2 : The Age of Kings a été l'un des plus grands succès Microsoft de l'année passée. Ses nombreux peuples, ses cartes immenses et surtout ses campagnes passionnantes ont amené une multitude de novices et de joueurs confirmés au genre stratégie temps réel. The Conquerors s'annonce comme un add-on très attendu, mais le mot « add-on » n'est peut-être pas le plus approprié. En effet, il s'avère que ce dernier ne se contente pas d'ajouter deux ou trois peuples et quatre unités, mais il s'attaque aussi aux quelques points faibles de Age of Empires 2, ajoute des unités et des facultés



AGE OF EMPIRES The Conquerors Expansion

Les nouvelles cartes de campagnes donnent de jolis reliefs à la pampa.



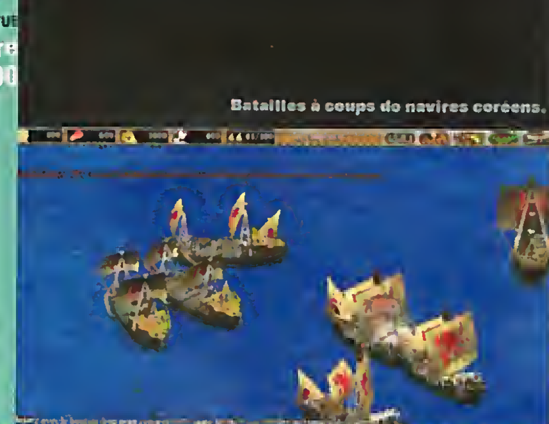
GENRE
Stratégie temps réel - add-on

EDITEUR
Microsoft

DÉVELOPPEUR
Ensemble Studios

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2000

Batailles à coups de navires coréens.



uniques à chacun des peuples présents, ainsi que de nouvelles cartes (dont certaines enneigées), et améliore globalement l'I.A. de certaines troupes. Parmi les nombreux exemples, citons celui des champs qui se replantent tout seuls comme des grands, sans que l'on ait à garder constamment l'œil sur eux. Pareillement, le côté défensif, qui faisait durer les parties multijoueur quelques années de trop, va être un peu modifié par des unités plus solides et « pétrivores ».
Côté nouveautés, on met le cap sur les Amériques et l'Extrême-Orient. En effet, parmi les campagnes proposées, on en trouvera une où on incarnera un roi aztèque luttant contre l'envahisseur espagnol, et de l'autre côté du globe, le peuple coréen nous offrira notre dose d'exotisme. D'autres campagnes prestigieuses comme les batailles de la guerre de Cent ans, le Cid, ou l'invasion des Huns, offriront une durée de vie plus que conséquente.

Bob Arctor



Le menu des quelques nouvelles campagnes.

La portée de certains archers a été grandement améliorée.

Les formations des grosses armées, toujours aussi impressionnantes.





Effectivement, le jeu porte bien son nom : y a toujours un truc en train de cramer.

Kingdom Under Fire

GENRE
Stratégie jeu de rôle

EDITEUR
Gathering of Developers

DÉVELOPPEUR
Phantagram

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2000



Et pis là aussi, c'est tout plein de flammes.

Dooh ! monsieur Blizzard, comme vous avez de bien beaux jeux. Et comme vous avez raflé la mise avec vos orcs et vos gobelins ! Hmmm, comment qu'on aimerait bien en faire autant. Voilà en gros le genre de raisonnement qui est passé par la tête des développeurs de Phantagram pour la création de Kingdom Under Fire. Alors que Warcraft III est encore loin de la sortie (juin 2001 ? Noël 2001 ?), c'est le bon moment pour sortir un jeu de stratégie médiéval-fantastique, avec de gros morceaux de jeu de rôle dedans. Ce qui est aussi l'avis de Gathering of Developers qui éditera KUF.

Pas de moteur 3D temps réel totale esbroufe, dans Royaume en Feu. De la bonne vieille 2D fera l'affaire. En revanche, pour ce qui est de la liste des caractéristiques, Phantagram a mis les bouchées doubles, grappillant tel ou tel ingrédient chez les ténors du genre pour doter son rejeton du maximum d'atouts. Il y aura quelque soixante-dix persos, chacun doté de capacités propres, d'armes, d'objets et autres pouvoirs magiques. Après chaque victoire, ces personnages gagneront de l'expérience, ce qui leur permettra de gravir une à une les marches de la gloire (dix-huit niveaux). Ces niveaux détermineront les aptitudes et limites des p'tits gars (déplacement, intelligence, défense, attaque, capacités, magie), ce qui devrait permettre de développer des stratégies et tactiques différentes avec la possibilité de choisir le perso leader et la formation de bataille des groupes. Pour le reste, ce sera un STR dans un univers de fantasy habituel avec plein d'unités à envoyer à la baston : dragons, magiciens, orcs, trolls, démons, bidules volants et autres tafioles d'elfes. Il y aura évidemment des ressources à collecter (or, fer) et pis aussi un système de Terre sacrée pour la gestion de la mana. Et pis des ombres et des lumières dynamiques. Et de chouettes animations. Enfin, ne nous emballons pas, tout ça reste encore à voir puisque nous n'avons pas encore mis les paluches sur une version jouable. Je vous cacherai pas que j'attends surtout Battle Realms. Mais bon, j'en connais qui ne diront pas non à un remake de Warcraft avec un bonne dose de jeu de rôle. C'est clair.

Iansolo

Testé dans notre précédent numéro, Earth 2150 est fort discrètement entré au panthéon des meilleurs jeux de stratégie temps réel avec gestion de ressources. On se souvient de son puissant moteur 3D, qui dispensait des lumières dynamiques impressionnantes et qui, malgré tout, tournait sur les plus petits Pentium II. On se souvient surtout de la manière originale dont les missions s'organisaient en campagnes : il était possible, à tout moment, de retourner sur sa base principale pour se faire rapatrier des matières premières, des renforts, ou à l'inverse d'y transférer ses surplus. Une mission accomplie, il était aussi possible d'y réparer ses unités, ou d'en concevoir de nouvelles grâce à un système de progrès technologiques savamment élaboré. On tentera cependant d'oublier que son I.A. était plutôt faible. Profitant de sa lancée, Topware Interactive propose de nous replonger dans son jeu :



Il est bien dommage que l'arbre technologique ne soit pas bien riche en pommes.

Earth 2150 The Moon Project

GENRE
Add-on

EDITEUR
Mattel Interactive

DÉVELOPPEUR
Topware Interactive

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2000

sur la Lune, des ruines d'un complexe extraterrestre ont été mises à jour. Au milieu de décors inédits, forts de nouvelles unités et bâtiments, la Lunar Corporation et les United Civilized s'entredéchirent dans cette nouvelle campagne pour s'approprier la découverte et les progrès technologiques qu'elle renferme. The Moon Project intégrera également des cartes multijoueurs, un éditeur de campagne tout à fait complet et assorti d'un langage permettant de scripter ses propres missions, ainsi qu'une foule de ces goodies aussi indispensables que le bouchon troué des nouvelles bouteilles d'Evian.

monsieur pomme de terre

Centre névralgique : la base principale.



Golden Gate,
le nouvel
album de
LARGO
WINCH
arrive dans
Télé 7 Jours
à partir du
11 septembre
JEAN VAN HAMME / PHILIPPE FRANCQ
En vente chaque lundi
télé 7 JOURS
Câble Satellites
Le meilleur magazine télé.
DUPUIS

Culture

C'est la chose la plus mignonne qu'il m'ait été donné de voir sur un PC depuis Creatures (ouh là... ça ne me rajeunit pas). Culture sera fondamentalement inspiré de Settlers : on y gérera une colonie de Vikings à la découverte du vaste monde. Il faudra donc construire les bâtiments adéquats, au bon endroit, et surveiller les allées et venues de vos petits sujets alors qu'ils transporteront des ressources, travailleront, chasseront, etc.
Les constructions suivront un arbre technologique assez vaste. D'autre part, à force de pratiquer leur profession, vos personnages se perfectionneront dans leur discipline, jusqu'à devenir maîtres, et être ainsi capables de transmettre leur savoir par le biais d'une école.
Grande nouveauté enfin : vos sujets se marieront (en vous demandant la permission d'abord ; n'oublions pas qu'ils seront avant tout vos petites choses à vous) et auront des enfants (dont vous pourrez choisir le sexe) qui grandiront à leur tour. Tout ce que j'ai vu de ce jeu est simplement adorable... Ça me rappelle quand je jouais à la poupée en cachette de mes parents.

monsieur pomme de terre

GENRE
Stratégie Gestion

ÉDITEUR
THQ

DÉVELOPPEUR
Funatics Development

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2000



De petits cœurs s'élèvent au-dessus des tentes. À l'intérieur, un homme et une femme font ce que j'essaie de faire depuis maintenant plusieurs semaines.

L'arbre technologique de départ (il s'enrichira à mesure que vous avancerez dans la campagne).

Upgradez votre collection



Commandez les reliures !



107 Tests Darkstone, Command & Conquer, Heavy Gear II, Total Annihilation Kingdoms, Might & Magic VII Pour le sang et l'honneur
Sur le CD Darkstone, Rally 2000 Champion Ship, Shadow Man, Pandora's Box, System Shock 2, Fighting Steel
Soluces Hidden & Dangerous, Dungeon Keeper 2 (1re partie) **Aides de jeu** Monaco Grand Prix Luxembourg, Italie

108 Tests Homeworld, Drakan : Order of the Flame, Rogue Spear, Jagged Alliance 2, GP 500, Excessive Speed, Soul Reaver
Sur le CD Battlezone 2, Homeworld, Nocturne, Drakan, Driver, Expert Pool, NHL Hockey 2000, Madden NFL 2000. **Soluces** : Dungeon Keeper II, Discworld Noir **Aides de jeu** Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 . Grand Prix d'Europe (Espagne) et Grand Prix du Japon

109 Tests Age of Empires II : The Age of Kings, The Nomad Soul, Canal Plus Classic Billard, Seven Kingdoms 2, Independence War : Defiance
Sur le CD Classic Billard, Rally 2000 Championship, Unreal Tournament, Soul Reaver, Revenant, GP500, Mankind, Prince of Persia 3D
Soluce Outcast **Guide de jeu** Homeworld

110 Tests : Rally Champion Edition 2000, FS 2000, Nocturne, Rayman 2, Swat 3, FIFA 2000, Theme Park World, Flight Unlimited 3
Sur le CD : Ultima IX Ascension, Armored Fist 3, Rogue Spear, Spirit of Speed 1937, Age of Empires II, TA Kingdoms, Sega Rally 2
Guide de jeu Rogue Spear, Might and Magic VII

111 Tests Imperium Galactica, Quake 3 Arena, Supreme Snowboarding, Interstate '82, Mankind, Half-Life Opposing Force, Creatures 3
Sur le CD : Interstate '82, Flanker 2.0, The Longest Journey, Messiah, Quake 3, Supreme Snowboarding, Swedish Touring Car Championship
Soluce The Nomad Soul **Aide de jeu** : Opposing Force

112 Tests : Ultima IX Ascension, Planescape Torment, Hangsim, KA-52 Team Alligator, Toy Story 2, Fly Airliner Series 757-200
Sur le CD Shogun Total War, KA 52 Team Alligator, Pharaon, Age of Wonder, Shadow Company, Spec Ops 2, Swat3
Aides de jeu Opposing Force, Supreme Snowboarding **Soluc**[illegible] Rayman 2

113 Tests Superbike 2000, Final Fantasy 8, The Sims, Battlezone 2 , Beetle Crazy Cup, Delta Force 2, Airport Inc., South Park Rally
Sur le CD : Superbike 2000, Imperium Galactica II, Ford Racing, Beetle Crazy Cup, Messiah, Final Fantasy 8
Aides de jeu : Ultima IX Ascension 1re partie, Planescape Torment

114 Tests : NOX, Messiah, Evolva, Soldier of Fortune, Rally Masters, Grand Prix World, Nerf Arena Blast, Invictus, Theocracy
Sur le CD : Rally Masters, Theocracy, Bust-A-Move, Croc 2, Opposing Force, Invictus
Aides de jeu : Ultima IX Ascension 2e partie, Battlezone 2

115 Tests : NFS Porsche 2000, Shogun Total War, Comanche-Hokum, Devil Inside, Dark Project 2, Rogue Spear:Urban Op, F1 2000
Sur les CD : Ground Control, Tachyon The Fringe, NFS Porsche 2000, Dark Project 2, Devil Inside, Evolva, NOX, Rollcage 2, Sudden Strike...
Aide de jeu NOX

116 Tests Starlancer, Daikatana, Soulbringer, Asheron's Call, Everquest, Martian Gothic, Tachyon, Arabian Nights, Euro 2000
Sur le CD . Virus, Mankind, Les Fourmis, Lemmings Revolution, Klingon Academy, Gunship !, Dogs of War, Star Trek : Armada, Arabian Nights
Soluces Devil Inside **Aide de jeu** Urban Operation



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❒ Je commande le(s) numéro(s)

(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

À 38 F le numéro (frais de port gratuit) soit un total de .... F

81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116

❒ Je commande les hors-série (frais de port gratuit)

HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de .... F

HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de .... F

HS 10 2 jeux complets (Monkey Island 1& 2) et 16 démos jouables
À 49 F le numéro, soit un total de .... F

HS 14 1 Jeu complet (Zork)
À 59 F le numéro, soit un total de .... F

HS 13 1 Jeu complet (Hexen II)
À 79 F le numéro, soit un total de .... F

RANGEZ VOS MAGAZINES

❒ Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité soit un total de .... F

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : .... F

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊ Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

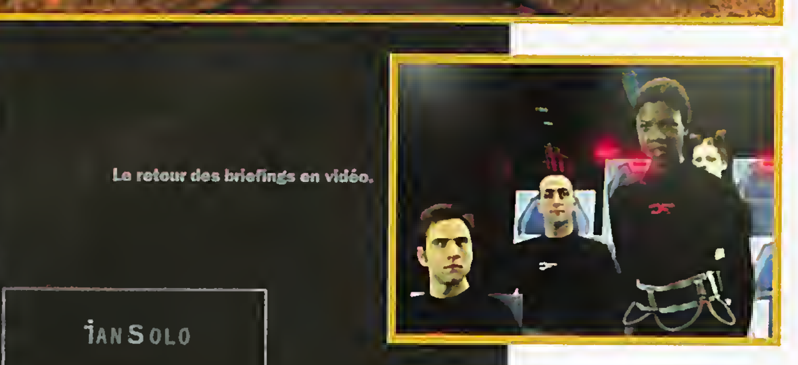
FAITES VITE !
LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT

bêta version





Le retour des briefings en vidéo.



IAN SOLO

Deep Fighter

Dans la série « ma grand-mère a rétréci les poissons rouges », voilà le grand retour du studio anglais Critérion. Pour mémoire, ces spécialistes du moteur 3D nous avaient offert SubCulture en 1997. C'était la grande époque des 3DFX1. Avec son graphisme accéléré (à l'époque ça en jetait drôlement), ses petites bulles et un univers original, SubCulture s'était montré bien sympathique – quoique un peu claustro à la longue. Deep Fighter se présente ni plus ni moins comme la suite. Une sorte de SubCulture 2, en fait.

C'est vrai que SubCulture était un petit jeu rigala. La preuve, an en parle encare. Alars que pas mal d'autres titres de 97 ne naus aurant laissé aucun sauvenir. SubCulture prenait place dans un mande sub-aquatique, aù deux clans d'hammes minuscules se faisaient la guerre. Un brin d'écalagie par-ci, des technalagies ultra-madernes par-là. Des petits saus-marins et des paissans géants un peu partaut. Taut cantribuait à créer une ambiance attachante, même si le jeu présentait quelques défauts. Tenez, je me sauviens encore de cette mission où il fallait ramasser avec un grappin magnétique une simple piécette, qui s'avérait aussi lourde que le sous-marin. Lo sensotion d'inertie était géniole. Le jeu mélangeait aussi plusieurs genres : de lo gestian de ressources, de l'action et des éléments d'aventure. Cool, quoi. Aujourd'hui, Critérion nous revient ovec une nauvelle histoire, un grophisme enrichi et de nouveoux éléments de gomeplay qui promettent. Eh aui, un Elite sous les eoux, c'est toujours ban à prendre.

Les naufragés des ABYSSES

La première chase que les fans de SubCulture remarqueront, c'est le changement d'échelle. Cette fais, vous ne faites pas partie d'une bande de lilliputiens. C'est dammage, car le cancept était bien marrant mais c'est camme ça. La ville saus-marine dans laquelle vaus accupez vas jaurnées est en passe de se faire englautir la gueule par un terrible cataclysme. Histaire de pas périr bêtement, les habitants ont eu l'idée brillante de démanter les bâtiments paur fabriquer un gigantesque sous-marin, baptisé Leviathan, qui leur permettra de se mettre en sûreté quelque part... mais si, ça se tient comme scénar'. Vaus démarrez donc vas aventures dans la peau d'une nauvelle recrue. Il vous faudro apprendre à vaus défendre face aux dangers naturels du milieu aquatique, effectuer des missians de reconnaissance, mais aussi offronter des pirates et oider les unités rabats en charge de la construction du Leviathan en lacalisont les ressources et en les protégeant des attaques extérieures. Jali programme !

Écolo des profondeurs

Parmi les nauveautés, an remarquera l'introductian de scènes intermédiaires en vidéa. Lars des briefings, un général en chair, en os et en



MACHINE PC CD-ROM
GENRE ACTION/AVENTURE
EDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR CRITÉRION STUDIOS
SORTIE PREVUE OCTOBRE 2000



Le moteur affiche sans problème des tonnes de poissons. Par contre, je vous parle même pas de l'odeur.



On pourra déposer des navpoints sur la carte.



pixels vous confiera vos objectifs, qui iront de la simple mission d'exploration à des opérations de récupération de submersibles en péril. Au fur et à mesure de la progression dans le scénario (et que vous gravirez les échelons de la hiérarchie locale), on vous laissera plus de liberté pour évoluer dans ce petit monde aquatique. En gagnant plus de prestige, vous aurez accès à un équipement de plus en plus sophistiqué : de nouvelles armes, mais aussi de nouveaux sous-marins particulièrement adaptés à tel ou tel type d'intervention. Ce qui est bien, c'est que les missions ne seront pas uniquement axées sur la baston. Pour preuve, vous commencez votre carrière en localisant des déchets radioactifs. Vous devez les briser en morceaux, puis les récupérer avec votre aspirateur embarqué afin de les ramener pour décontamination à la base. Toujours le petit côté écolo, bien rafraîchissant dans notre monde de jeux vidéo un poil bourrin. Autre mission amusante : les bancs de poissons de la ferme d'élevage se sont carapatés dans la nature. À vous de jouer les gardiens de troupeaux en rassemblant les brebis égarées et en vous servant d'un... oppeau à femelles. Pas de souci de ce côté-là, je pense que vous avez largement eu le temps de vous entraîner cet été. Hum, quoi qu'il en soit, et malgré son nom, Deep Fighter est le genre de jeu qui devrait aussi plaire à un public féminin. Et là, si c'est pas un oppeau, pour le coup...

Mon moteur mange du PLANCTON

À première vue, le nouveau moteur 3D ne semble pas très



impressionnant. La faute en revient à la scène d'intro, un peu moche. Mais après avoir vu des bancs de plusieurs dizaines de poissons en mouvement, on se dit que Deep Fighter a de la ressource. Criterion développe des moteurs 3D pour d'autres sociétés, et on ne sera pas surpris de voir, dans la liste des caractéristiques annoncées, des petites choses comme du brouillard volumétrique, des lumières colorées dynamiques, des explosions en alpha-blending, des effets de particules, des traînées sous l'eau... le minimum syndical de nos jours, faut dire. Par défaut, on jouera en vue interne, mais en utilisant certains équipements on passera en vue externe. On pourra alors admirer son submersible en action et le ballet de petites bulles qu'il laisse dans son sillage. Le cycle du jour et de la nuit sera aussi implémenté pour égayer nos explorations dans les cinq zones différentes du jeu : les Abysses, la Cité perdue, le Sous-marin englouti, le Puits rocheux et Atlantis. Cette petite énumération, histoire de vous donner un aperçu des curiosités locales.

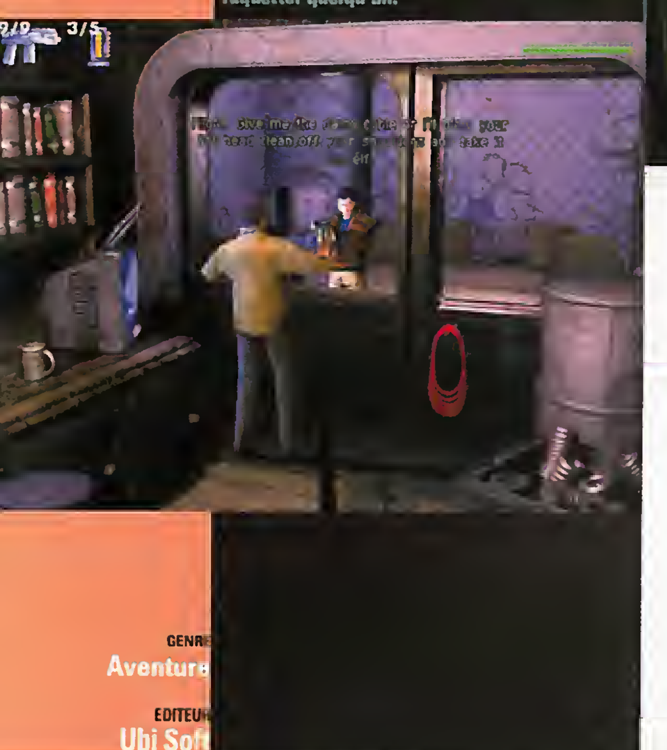
Bref de bref, Deep Fighter effectuera ses premières plongées dans pas longtemps. Je me, euh... mouille pas trop, vu que ça fait déjà six mois que sa sortie est annoncée. Ça ne nous empêchera pas de le tester en apnée et avec des palmes dès que possible. Et ça sera pas pire que Jean Reno avec un tuba.





Trop chouette de faire du sous-marin !

Un flingue entre les deux yeux, on n'a encore rien inventé de mieux pour raquetter quelqu'un.



GENRE
Aventure

EDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Revolution Software

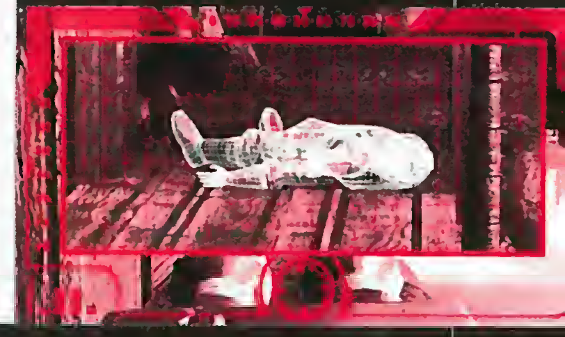
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2000

De sang froid

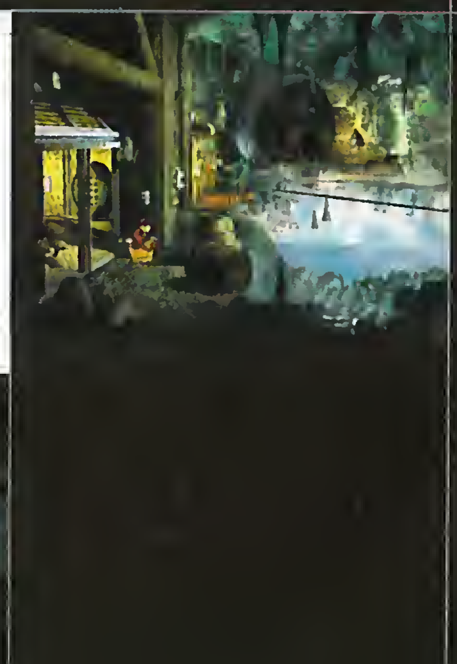
Les célèbres créateurs des Chevaliers de Baphomet et du Bouclier de Quetzacoatl ont remis le couvert pour une aventure toute nouvelle (moteur et héros). Vous y interprèterez John Cord, espion anglais, une sorte de James Bond sans les gadgets mais qui en a tout de même, si vous voyez ce que je veux dire. Le parti pris de la narration se montre original. L'histoire débutera dans votre passé, et vous sauterez de flash-back en flash-back jusqu'à arriver à votre situation présente, pas vraiment jolie jolie : une séance de torture où vous ne jouerez pas le rôle du bourreau. Le principe de l'aventure vous changera agréablement de l'habituelle quête aux objets. Oh, vous en aurez toujours à récupérer ou à placer aux bons endroits, mais votre majeure préoccupation sera d'éviter les gardes et de vous infiltrer discrètement. En cas de coup dur, un bon flingue vous servira d'auxiliaire, et vous pourrez le sortir à loisir. Maintenant, si vous avez envie de déclencher l'alarme en explosant les mecs qui apparaissent dans votre ligne de mire, libre à vous de le faire. Il existera plusieurs méthodes pour accomplir les missions, dont la brutale. Les nombreuses animations bénéficieront d'un moteur tout neuf.

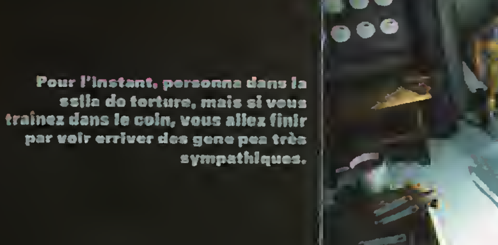
Kika

Vos œuvres trouvent des spectateurs plutôt intéressés. Vous avez décroché la timbale avec ce robot de garde : il risque de ne plus vous lâcher.









Pour l'instant, personne dans la salle de torture, mais si vous trainez dans le coin, vous allez finir par voir arriver des gens pas très sympathiques.





Non, Nocturne, le thriller de grand standing où vous chassiez les démons, n'est pas encore mort. Il suffit de jouer à Blair Witch, développé avec le même moteur, pour constater qu'on est toujours aussi impressionné. Presque un an après, les ombres troublent toujours nos sens et le graphisme fait monter le taux d'adrénaline à ses plus hauts sommets. A priori, cette sauce Nocturne - Blair Witch devrait bien prendre. L'alliance de deux titres réputés pour les sueurs froides qu'ils ont fait naître ne peut qu'accoucher d'un monstre du même genre.
Il est vrai que les gars de Terminal Reality n'ont eu qu'à piocher dans les infos réunies pour le film « The Blair Witch Project », pour permettre au Doc Holiday de Nocturne de se mettre sur la piste du spectre des bois de Burkittsville. Si vous survivez à quelques blastages de fantômes trop

Blair Witch Volume 1 RUSTIN PARR

GENRE
Aventure Action

EDITEUR
Gathering of Developers

DÉVELDPPEUR
Terminal Reality

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2000

Le moteur de Nocturne est toujours aussi impressionnant. Admirez les ombres : aucun autre engin ne peut se vanter d'en faire autant.

Allez, on ose la descente dans la cave ?



Une ambiance trop glaciale à votre goût ? Un bon feu la réchauffera et fera fuir les fantômes qui se cachent dans la pénombre.

entreprenants et à la résolution de sinistres énigmes, vous réussirez alors, peut-être, à comprendre comment un esprit a pu obliger, en 1941, Rustinn Parr à tuer et démembrer sept enfants, et cinquante ans plus tard à éliminer trois jeunes étudiants.
Donc, pas d'inquiétude à avoir pour l'ambiance : la chair de poule et les frissons seront au rendez-vous. Et avec l'annonce de deux autres volets en préparation, on se dit qu'une longue période de frayeur devrait nous attendre.

Kika

Mercedes Benz Truck Racing

GENRE
Course de camions

EDITEUR
THQ

DÉVELOPPEUR
Synetic

SORTIE PRÉVUE
Mi-octobre 2000

« Les courses de camions, c'est vulgaire », lança Capt'ain Ta Race lorsqu'il découvrit ce jeu. Et lorsque qu'un personnage comme Ta Race, qui est au bon goût et à la bienséance ce que la pêche à la grenade est à l'écologie, dit qu'une chose est vulgaire, c'est que ça doit vraiment l'être. Pourtant, ce Mercedes Benz Truck Racing (MBTR) n'a rien à voir avec le divertissement pour gros bœufs que diffuse épisodiquement Eurosports. Je dirais même que ce simulateur de poids lourds s'annonce comme une ode au bon goût : tout, du graphisme jusqu'au gameplay en passant par les menus, semble avoir été fait avec un souci d'esthétisme et de finesse. Les camions, tout d'abord, s'annoncent parfaitement modélisés : on distinguera parfaitement les circuits de refroidissement des freins, les éléments extérieurs du moteur, et des reflets magnifiques viendront animer les différentes textures qui habilleront les poids lourds. Certes, il n'y aura à proprement parler qu'un seul camion - Mercedes bien sûr - mais il pourra être habillé de différentes manières selon les concurrents. Les circuits ne devraient pas dépareiller : ils seront reproduits très fidèlement d'après les vrais circuits européens dédiés aux courses de camions.

Un des effets graphiques les plus classes du jeu : le reflet métallisé sur la carrosserie des poids lourds.



En plus des camions, d'autres véhicules pourront être pilotés dans la version finale. On parle notamment d'un Bigfoot.

Les camions seront identiques en termes de performances, mais chaque écurie disposera de sa propre texture pour éviter la monotonie.



Malgré leur apparente lourdeur, les camions pourront être pilotés très finement ; on pourra même s'essayer à quelques dérapages plus ou moins contrôlés.



Le pilotage sera beaucoup plus fin qu'on pourrait le croire au premier abord. Là où les capacités de freinage et d'accélération d'une Formule1 permettent de se tirer d'une situation difficile, il n'y a pas de répit quand on se retrouve dans le cockpit d'un de ces monstres de cinq tonnes. Il faudra donc piloter et « trajecter » avec beaucoup de précision, connaître par cœur les distances de freinage pour éviter d'aller s'encastrer sur une rambarde en béton à chaque virage. Les poids lourds ne seront toutefois pas dénués d'une certaine grâce lorsque, pour négocier une courbe difficile, on pourra les faire subtilement déraper. Certains éléments du jeu, comme la déformation des camions lors des chocs ou les différentes conditions météo, ne sont pas encore implémentées, mais on peut d'ores et déjà dire que MBTR est un titre à surveiller de près par les amateurs de simulations. Ce jeu de course original d'un développeur allemand jusqu'alors inconnu chez nous (Synetic) pourrait surprendre beaucoup de monde à sa sortie, par la qualité de sa réalisation et de son gameplay.

Ackboo


joystick
1,28 F/mn


Le moteur offre des graphismes toujours plus beaux, avec des flots sensibles au ressac qui miroite au soleil.

kika

Baldur's Gate

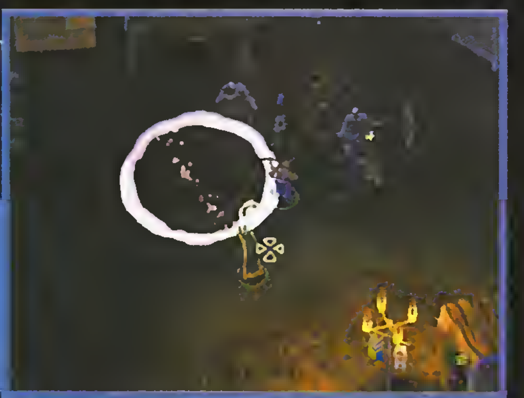
Shadows of Amn



PC CD-ROM
RPG
INTERPLAY
BIOWARE
OCTOBRE 2000 (AVEC BEAUCOUP DE CHANCE)

Des nouvelles classes, des monstres encore plus hargneux, une interface discrète, on nous a fait plein de promesses pour ce second Baldur's Gate 2. Mais seront-elles bien toutes tenues ?

Il y a du Vampire là-dessous ! Durant la nuit, outre ses voleurs et ses soiffards habituels, la cité cache quelques groupes de chasseurs nocturnes voraces. Il suffit que vous leur disputiez une proie pour qu'ils s'acharnent sur vous.



Athkaita, la capitale de Amn, possède un cimetière enchanteur : les fantômes y sont rares et les goules encore plus, tant qu'on ne cherche pas à piller les tombeaux.





2

Depuis que le premier BG (Baldur's Gate) est sorti, et que ce jeu de rôle, conçu suivant la seconde édition des règles de AD&D (Donjons et Dragons Avancés), a fait exploser les ventes de son éditeur Interplay, les news se sont succédé, chacun allant de son info : untel a dit qu'il y aurait ci, un autre ça... Tous imaginaient, à cause de rumeurs sur le Net, des détails plus merveilleux les uns que les autres. Enfin, la version alpha est arrivée dans nos bureaux, et on va pouvoir savoir vraiment ce que ce second volet aura dans le ventre.

PREMIERS ESSAIS : premiers émois

Qu'il a l'air beau, qu'il a l'air riche notre BG2 ! Premier lancement : une musique wagnérienne éclate à mes oreilles. Hop : vite, créer un nouveau personnage, et... que vois-je ? Il y a bien une nouvelle race, les demi-orcs, deux classes supplémentaires, les sorciers et les barbares, et de multiples sous-classes. Ainsi, même le guerrier de base pourra se spécialiser comme berserker (il devient une bête enragée lors des combats), tueur de mage ou kensai (un genre de samouraï). Si chaque branche amènera des bonus, elle en enlèvera aussi en contrepartie ; quelques quêtes demanderont de bien assembler son équipe, en éliminant les inadaptés et en embauchant les plus performants. L'import de votre perso vous demandera aussi de choisir une spécialisation et de distribuer des points supplémentaires sur l'ensemble des savoir-faire. Les limites raciales imposées par AD&D ont apparemment été oubliées. Si certaines espèces ne pourront jamais accéder au rang de sorcier ou de prêtre, le niveau atteint par la classe choisie, en revanche, ira jusqu'au maximum autorisé. La liberté de mouvements paraît plus importante que dans le premier Baldur, les façons de résoudre les quêtes étant plus nombreuses. Il semble bien que les mecs de Bioware aient apprécié Planescope et décidé de reprendre ce qui leur avait plu. Ainsi, les dialogues humoristiques, plus longs et plus riches, offriront apparemment des possibilités plus diverses d'atteindre ses objectifs. Pas la peine d'être une grande brute bien armée : un peu de charme et une intelligence vivace risqueront fort de mieux vous servir qu'un vaste bain de sang. Tuer un ogre trop gênant, ou écouter ce qu'il va vous dire et l'aider à convaincre le maire d'un village humain qui vous a demandé sa tête de commercer avec lui, et de l'autoriser à traîner dans les environs, influera considérablement sur le nombre d'XP (points d'expérience) obtenus au final. Je suis certaine que la majorité d'entre vous maudissent encore les développeurs de les avoir limités. Eh bien, ça devrait







continuer. Car si le premier BG s'était arrêté à 89 000 XP et le data à 161 000, son successeur, lui, le sera à 2 950 000, toujours pour cause d'équilibre des forces. Dans le meilleur des cas, un voleur atteindra un niveau 23 et un guerrier, un niveau 19. J'imagine très bien que certains d'entre vous ont trouvé le moyen de contourner cette barrière avec des exécutables pas très catholiques, eh bien arrêtez de rêver : en important votre héros du précédent volet, ses XP seront remis à des niveaux acceptables censés être ceux de la fin du premier Baldur ou de Tales of the Sword Coast. Au moins, dans l'histoire, on n'aura plus à commencer à zéro et à se taper tous les rats de la région pour atteindre un niveau enfin intéressant.

DES DÉBUTS en béton

Le scénario démarrera sur les chapeaux de roue : pièges à éviter et à désamorcer, mécanismes à déclencher et combats bien costauds vous attendront dès vos premiers pas. On se croirait presque dans la tour de Durlag. Vous retrouverez Imoen, la petite voleuse, Jaheira, le druide, et Minsc, le guerrier avec son espèce de rat marron. Vous devrez choisir parmi eux pour former votre équipe et franchir les portes de la prison où vous vous êtes éveillé : entre le retour victorieux à Baldur et ce réveil nauséeux, il semble s'être passé des choses que vous n'avez pas captées. Comme vous débuterez à un niveau acceptable, les combats se révéleront tout de suite intéressants, autant du point de vue tactique que pécuniaire. Après tout, affronter un golem ou une sorte de vampire déchaîné mérite bien de récupérer des sous et des objets magiques. Les quêtes ne devront pas manquer et posséderont sans doute de multiples ramifications, les paranos y trouveront leur compte. Des NPC vous prieront à genoux de les aider pour mieux vous piéger. Au royaume de Amn, les illusions sont nombreuses, et les plaisantins ne manqueront pas pour vous pousser à la chute. L'argent ne sera plus un problème, heureusement, car on vous en taxera beaucoup (un kidnapping vous forcera à aligner 20 000 pièces d'or : à ce prix-là autant laisser crever la prisonnière). Votre retour, après une mission en rase campagne, déclenchera l'arrivée de démarcheurs : l'un vous proposera de retrouver sa maîtresse (peut-être a-t-elle succombé à votre charme torride ?) dans un cimetière, l'autre vous soufflera à l'oreille qu'il connaît le lieu d'un fabuleux trésor, et un troisième délivrera une lettre à un de vos compagnons, lui signalant le meurtre de sa sœur.

Athkalta, la cité où vous débutez, grouillera de vie. On nous annonce près de 1 800 NPC sur la totalité de la région, soit plus de six cents supplémentaires par rapport à BG. Les seize personnages secondaires que vous pourrez intégrer à votre équipe, toujours limitée à six entités maximum, posséderont un passé non négligeable. Ils vous parleront de leur existence, apprécieront vos actions à leur juste valeur et n'hésiteront pas à vous faire des remontrances si vous avez un comportement pas très clair. Le premier vous racontera que son père buvait comme un trou et l'abreuvait d'injures, le second vous bercera au rythme de ses lointaines aventures, tandis que le dernier essaiera de vous soutirer des renseignements sur votre père et votre ascendance divine. Les événements arriveront à les blesser de manière personnelle, et une partie de vos quêtes consistera à les aider.

Les habitants de Sigil, la ville de Planescape, ont l'air de vous en vouloir à mort : qu'ils aient traversé les plans pour arriver dans le vôtre, juste pour vous voir mourir, veut tout dire.

Les ennemis ne respectent rien : ils vous attaquent aussi bien dans un lieu consacré qu'au fin fond de la forêt la plus sombre.



La carte passe en couleur et se dévoile petit à petit. Impossible de se lancer à l'aventure dès le début, sans avoir obtenu de quelqu'un qu'il vous indique un lieu.

Piou piou ET TROLLS

Le moteur est une version retravaillée de celui du premier Baldur. Du coup, l'aspect général ne changera pas beaucoup : vue isométrique, fleurettes et papillons. Dans sa nouvelle mouture, il permettra le passage à une meilleure résolution (le 800x600 sera accessible). Des effets 3D ont été ajoutés ici et là : les sorts posséderont des animations parfois différentes de celles qui

existaient auparavant. Les décors figés connaîtront des bouleversements : le ressac battra les côtes (bizarrement, l'animation de l'eau ne semble pas implémentée partout ; peut-être est-ce dû à la version du jeu ?), les NPC et les monstres auront des ombres mobiles, et les flammes trembloteront.
Le nombre de créatures s'accroît : on nous en promet plus de cent trente (liches et dragons inclus), avec cette fois une prise en compte de leur taille, plus pertinente que dans le premier. Leur routine devrait être aussi améliorée (comme celles de vos compagnons, avec un script plus élaboré) : ils vous suivront d'une carte à l'autre, passeront les portes, et même le brouillard de guerre ne vaus protègera pas de leurs attaques. Il deviendra impossible de pratiquer la tactique du « je découvre les manstres un par un, et les tue au fur et à mesure en sauvegardant à chaque fais ». Je l'ai vérifié à mes dépens : dons un chôteau, j'ai essayé de fuir pour me soigner et revenir plus tard à l'attaque, mais impossible de semer les trais tralls qui me poursuivaient, même après deux ou trois passages de carte. Les mages ennemis se montreront particulièrement virulents, et vous n'aurez plus à attendre avant d'affronter un boss pour avoir des combats difficiles.
Le moindre animal qui possèdera des pouvoirs vous compliquera la vie jusqu'au bout, en les utilisant au maximum avant de venir au contact.
La diversité des objets est importante ; les abjets magiques se trauveront facilement. Créatures et caches laisserant souvent des épées +1 au +2 et des parchemins. Bien sûr, les objets uniques se décauvrirant plus rarement mais leur variété ne fera pas défaut. Les abjets maudits existeront toujours ; mais apparemment, on devrait maintenant pouvoir lever les malédictions.
Au niveau magie, plus de trois cents sorts vous attendront ; les nouveaux que j'ai pu découvrir ont vraiment des effets originaux : le sort qui permet, par exemple, de lancer pratiquement deux autres sarts l'un à la suite de l'autre, sans passer dix minutes à réciter la farmule, est assez génial.
La ville ne sera plus un havre de sécurité. En passant d'un quartier à l'autre, vous tomberez sur des embuscades avec des graupes renfarcés par des mages. Dur, dur de s'en défaire sans dammage, mais ce sera le bingo quand vous y arriverez.

Le système de combat n'a pas changé : il respectera toujours les règles de ADD, avec la possibilité de multiplier les pauses automatiques. L'interface se fera plus discrète : tout en restant dans le même genre, elle saura disparaître à la demande et réapporoître ò choque pause pour vous laisser gérer votre combat tranquillement.
Mais taut n'est pas parfait : les temps de chargement au les ralentissements subis en présence de nombreux monstres sont encore bien laurds. On espère qu'ils seront gommés lors de la sartie afficielle, dans quelque mois.
Le scénaria semble prometteur, même si je n'ai pu en vair qu'une taute petite partie. Il supporterait plus de cent heures de jeu, sans campter la quête spécifique à chaque classe qui fera hériter votre perso d'un château-fort. Reste toutefois une grosse part d'ombre que je n'ai pu clarifier, comme les sorts : ils sont nombreux, certes, mais apportent-ils vraiment tous quelque chose de plus au gameplay ? Le pathfinding connaissait des ratées, des campagnans se plantaient camplètement de chemin et se retrouvaient caincés cantre un mur. Impassible aussi de savoir si l'option multi sera similaire à l'ancienne. Dans taus les cas, Shadaws af Amn s'annance comme un super produit, mais il est un peu trap tât pour affirmer qu'il sera parfait.

Le moindre animal qui possèdera des pouvoirs vous compliquera la vie jusqu'au bout, en les utilisant au maximum avant de venir au contact.

Les principaux lieux de la carte sont annotés automatiquement, mais vous pouvez aussi ajouter des détails à la main.




Les trolls ont des goûts plutôt macabres au niveau de la déco : corps démembrés, soldats crucifiés ; les hommes sont pour eux un nouveau moyen d'exprimer leur sensibilité artistique.





Un peu d'adresse pour découvrir les portes secrètes, et vous vous apercevrez vite que les habitations sont truffées de passages cachés.





Comme dans tout bon jeu d'aventure qui se respecte, l'épreuve musicale : attention, Il faut savoir jouer de l'œil pour savourer de l'oreille.

Starship Titanic

GENRE
Aventure

EDITEUR
Ocelo Interactive

DÉVELOPPEUR
Simon & Schuster Interactive

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2000

Qui n'a pas déjà lu « Le Guide du Routard Galactique », de Douglas Adams ? Pendant que les ignares combleront cette lacune, les autres pourront se livrer aux délices de Starship Titanic, aventure scénarisée du même auteur. Certes, ce jeu n'est pas de la toute première jeunesse : édité il y a deux-trois ans outre-Atlantique, on s'attendait à le voir débarquer plus tôt dans notre Hexagone. Mais vous avez déjà lu du Douglas Adams version originale, vous ? À moins d'être complètement bilingue, vous risquez d'avoir des petits problèmes avec l'interprétation des blagues et des jeux de mots. Du coup, Ocelo a décidé de confier cette VF au traducteur habituel de Douglas Adams. Autre bonne nouvelle : des comédiens professionnels donneront leur voix à la dizaine de personnages du jeu (essentiellement des robots complètement déjantés) et un moteur de dialogues particulièrement riche nous permettra de nous plonger dans cet univers.

Kika



Des dialogues, rien que des dialogues : le principal élément du jeu risque de vous faire tourner chèvre si vous avez de la peine à tapoter sur votre clavier.





Sympas, les chambres de 3e classe dans les vaisseaux spatiaux de luxe : 1m² et des meubles modulables. C'est ce qu'on appelle la belle vie, je suppose.





AU CŒUR DE BAHIA,

Lucia Guanaes

ÉDITEUR TOUT POUR PLAIRE MULTIMEDIA
SUR PC-MAC CD-ROM

Ah ! Le Brésil... Terre mythique où splendeur et détresse se mêlent ! Quel meilleur moyen de faire connaissance avec ce pays si particulier qu'en découvrant une de ses cités les plus représentatives ? Bahia est certainement l'un de ses plus vibrants symboles : ville issue de la traite des esclaves, elle vit maintenant au gré des fêtes et des traditions de leurs descendants, en attirant une foule de touristes prêts à s'enivrer des musiques brésiliennes pimentées de rythmes africains. Lucia Guanaes, photographe du cru, nous propose là une promenade pleine d'attrait. Les nombreuses images issues des trois années qu'elle a passées à sillonner les quartiers de Bahia confèrent, à ce CD, un ton très vivant. L'interface vous invite à des promenades par thèmes, par quartiers ou, plus original, par portraits. Les directions de recherche se multiplient à chaque photo, les documents textuels et visuels se mélangent pour vous proposer une découverte exhaustive du présent et du passé d'une ville unique. On regrettera peut-être l'absence d'un dossier détaillé sur des problèmes graves qui sévissent à Bahia. Mais les nombreuses références bibliographiques pallient en partie cette lacune, et il suffit d'aller faire un tour dans la banque sonore pour oublier ces petits désagréments.





ÉDITEUR TLC - EDUSOFT
SUR PC-MAC CD-ROM

Le club des Trouvetout ressemble un peu au Club des cinq : ils furètent partout, cherchant à résoudre toujours de nouvelles énigmes par les moyens les plus logiques. Grâce à la collection éditée par TLC, ils accompagneront vos enfants du CE2 à la 6ᵉ, avec chaque année une aventure où les plus grands mystères se résolvent à coups de calculs, de logique, de connaissance géographique ou historique, et de français bien senti. Chaque puzzle aborde un élément du programme des classes



LE CLUB DES

Trouvetout

concernées avec une gradation de la difficulté en fonction des résultats du joueur. Un tutorial permet de prendre la mesure de l'élève pour s'adapter à son niveau. Le bambin effectue, par le biais d'une histoire ludique, des exercices originaux où une aide lui offrira d'assimiler sans difficulté les problèmes les moins évidents. Les personnages interviennent à la demande afin de bien lui faire comprendre ce qu'on attend de lui, leurs explications simples renforcent son raisonnement pour lui permettre de découvrir par lui-même la solution. L'aventure n'est pas délaissée pour autant, et votre rejeton s'amusera tout en travaillant.





ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY

Le Petit Prince

EDITEUR GALLIMARD
SUR PC-MAC CD ROM

Les cent ans de Saint-Exupéry offrent l'occasion d'adapter le plus célèbre roman de son œuvre au support CD. C'est une bonne occasion de redécouvrir « Le Petit Prince » en suivant un guide qui vous le lira chapitre par chapitre, tandis que naîtront sous vos yeux ébaudis les propres dessins de l'écrivain. L'interactivité n'est pas géniale mais les animations donnent vraiment l'impression de voir la création du livre en temps réel. Et si vous voulez aller plus loin, une biographie vous permettra de compléter vos connaissances, et par la même occasion de vous motiver à lire ou relire « Le Petit Prince ». Si si, on insiste, lisez-le, c'est vraiment un très beau conte philosophique.



Artus contre LE DÉMON DU MUSÉE

ÉDITEUR HACHETTE MULTIMEDIA
SUR PC- MAC CD-ROM

Comment sensibiliser votre enfant à l'art ? Difficile question que tout parent s'est posé au moins une fois en amenant sa progéniture faire quelques musées. Après l'avoir entendu pour la 10 000e fois réclamer les toilettes ou demander à être pris dans les bras, on s'estime plus intelligent d'acheter un livre ou d'attendre un âge plus avancé. Artus résout ce problème en proposant à votre chère tête blonde de l'aider à chasser un fantôme qui s'amuse à détruire des tableaux. Du coup, l'enfant interagit avec ce que les toiles lui présentent et prend conscience de l'art en douceur.



VENTES PC

0ép. 06. Vends P 300, carte mére Asus 440BX, ATI All In Wonder 16 bits, SB16, 128 S0RAM, DD ND f3 Go, Sony 17", greveur 4x, CD 24x, modem inteme, Epson Photo 700, scanner, souris/ clavier ss fil, caisson, Gamepad Pro. Tél. : 06 62 32 58 48 (Juju).

Dép. 11. Vends Intel P150 MHz, 24Mo RAM, DD 1,2 Go, certe vidéo 2 Mo 32 bits + 3dfx1 4Mo, écran 14", lecteur disquette 3"1/2, souris, clavier, carte son, logiciels : Win 95, Dffice 95, jeux. Prix : 2500F é débattre. Tél. : 04 68 43 30 84 (Patrick).

Dép. 13. Vends 3dfx3 450F, certe mêra + PII 350 non ovor. 850F, boîtier BX + elim. 250F. Contact au sky13@club-internet.fr ou au 06 20 47 38 66 (Brice).

Dép. 13. Vends carte mére Fic PA-2013 (f Mo) + K6 II 350 + ventilo 600F + Voodoo2 8 Mo 900F. Vends graveur Pinnacla RCD1000 2x4x 400F + carte SCSI2 600F ; échanga possible contre HD 7200 trs 8 Go. Contacter Fabrica au 06 09 39 39 02.

Dép. 17. Vends Voodoo 3 2000 PCI état neuf : 600F. K6-2 300 : 200F, barrettes 32 Mo/64 Mo SDRAM PC100 : 200F/ 400F. Tél. : 05 46 56 28 08 aprés 19h ou le week-end (Sébastien).

Dáp. 21. Vands carta grephique Nvidia 3D Prophat Geforca 256 avec 32 Mo de mémoira, son port AGP : 1000F. Tél. : 03 80 29 18 80 ou e-mail : gerardh20@aol.com.

Dép. 30. Vends 3dfx Voodoo3 3000 AGP avec sortie TV : 700F. Contacter Benoît au 06 71 20 t9 63 ou eu 04 66 21 14 57.

PA mode d'emploi

Ne vous lancez pas dans une transaction sans garantie. Rencontrez les personnes auprès de qui vous achetez, à qui vous vendez ou avec lesquelles vous échangez logiciels ou matériel informatique. N'envoyez rien par la Poste sans garantie. Ces petites annonces gratuites sont publiées sous la responsabilité de leurs auteurs respectifs. HDP ne pourra être tenu responsable des dommages de quelque nature que ce soit, liés à l'utilisation de ce service.

Dép. 31. Vands Creativa WebcemTT + boîtier de partage parallèle, le tout 400F, compléte avec driver, servi 2 mois, geranti 2 ans. Xavier au 05 34 5t 11 62.

Dép. 3t. Vends porteble 400 Hz sous garentie : CD 24x, modem, nbx logiciels, DD 4 Go, 6990F. Tél. : 05 61 59 88 72.

Dép. 31. Vends Pentium III 500 MHz slot 1 : 1000F. Tél. : 06 86 87 23 98.

Dép. 3t. Vends PC Pentium II 32 Mo RAM + modem intégrè + ácran 14" + souris + clavier + Excal 7 + Word 97 + Dffica 97 + 2 disques durs + CD-Rom 8x + carte graphiqua Cirrus 5430 + carte son, prix à débattre. Tél. : 05 61 76 87 92.

Dép. 3t. Vends volant à retour da forca Microsoft : 950F. Contacter Fred au 06 19 99 43 69 (ou à booba@meloo.com) aprés 18h.

Dép. 32. Vends CPU Intel Pentium II 350 MHz avec ventilateur : 650F port compris. Tél. : 05 62 05 t8 52 (heures bureau).

Dép. 33. Vends K6-500, 64 Mo, HD 4,3 Go, carto graph. ATI t28 16 Mo, écran 17", DVD 6x, graveur x2x6, Sound Blaster 64 PCI, HP 240W, certe vidéo Miro2 Rave, modem Interna 56 bds + Win 98 + jeux : 9500F. Tél. : 05 56 51 99 0t

Dép. 33. Vends joystick Sida Winder Freestyle Pro 200F. Contacter Julien au 05 56 28 65 60 (aprés 19h).

Dép. 35. Vends K6 166 MHz, DD 3,2 Go, 48 Mo de Ram, Sound Blaster 16, écran 15", CD 24x, enceintes + logiciels pour 2500F. Tél. : 02 99 30 05 79.

Dép. 44. Vends cartes graphiquas Voodoo3 2000 AGP 16Mo et Riva TnT2 Vanta AGP 16 Mo pour 500F chacune, et 2 barrettes de 32 Mo à 200F la barrette. Me contacter au 06 62 88 01 18 ou david.gaborit@voilà.fr.

Dép. 56. Salut ! Ja vends une pile de CD de démos années 98-99 et 2000. Si ça vous intéresse, eppelez au 02 97 53 92 2f, demandez Fabrice.

Dép. 67. Vends 3dfx Voodoo 212 Mo + drivers + jeu : 450F ; certe mére SIS.620 comprenant son Trident 3D + vidéo 8 Mo + carte réseau 3PCI + 2 ISA : 1000F ; lecteur CD 40x : 250F. Prix é débattre. Contactez Dlivier au 03 88 82 77 18.

Dép. 67. Vands AMD K6-II 380 MHz pour 250F et 3D Blastar Voodoo2 12 Mo Creative Labs avec câble et boîte pour 400F. Tél. : 03 88 08 40 24. E-meil : hirtzn@hotmail.com.

Dép. 67. Vends certe graphique Voodoo 3-3000 AGP evec 16 Mo SDRAM 166 MHz + STV Tbeg 200F. Tél. : 03 88 74 77 16 aprés 19h30.

Dép. 69. Vends Cel 366A + 96 Mo SDRAM + TnT2 16 Mo + DD 8,6 + CD-RDM 48x + SB 64PCI + écran 17" tbá (1 an) : 5000F. Lyon et région. Tél. : 04 72 32 13 19 ou j.pugi@voila.fr.

Dép. 69. Vends PII 233 et PII 266, prix très intéressant à débattre. 2x16 Mo SDRAM 50F la barrette. RAM EDD 32 Mo, DD 1 Go SCSI2, K6 133, P100. Cherche contact sur Lyon et alentours pour Counter-Strike. Appelez Pierre-Yves au 06 11 95 68 77.

Dép. 69. Vends 2 3dfx2 (Techworks) 800F. Possibilité de vente séparée. Tél. : 04 78 50 98 51.

Dép. 73. Vends Voodoo 3 1000 (8 Mo) 200F. Tél. : 04 79 69 46 43 (connacteur AGP).

Dép. 75. Vends écran 14" Nec Multisync 3D, 300F. Tél. : 01 45 75 43 37.

Dép. 75. Vends carte mère Asus K7M (Athlon) + 128 Mo SDRAM PC100 : 1700F. Tél. : 01 45 84 48 40. Demander Sébastien (si absent, répondeur).

Dép. 75. Vends joystick Sidewinder 3D Pro 150F. Tél.: 06 60 76 54 58 ou jjouhier@hotmeil.com.

Dép. 75. Pentium t66 MMX, 64 SDRAM, 3,2 Go, 3dfx2, 17", 2 enceintes, 1 caisson de basse, Win95, Photoshop4 : 4300F Alexandre nemesis0787@aol.com. Tél. : 06 63 61 11 72 ou 01 40 34 72 70.

Dép. 75. Vends joystick Force Feedback (Sidewindar) Pro dernièra varsion (avec Mechwarrior 3). Boîte pas ouverte très bon prix à débattre. Appelez au 01 42 06 25 96 et demandez Jonathan.

Dép. 75. PII 300, 64 Mo, 4,3 Go, modem interne, W98, écran 15", antivirus, jeux tbé : 4500F. Tél. : 01 45 39 12 71.

Dép. 75. Vends carta mèra Asus + P233 MMX + ventilo + 64 Mo SDRAM PC100 + carte Diamond TnT + 2 Voodoo2 (12 Mo) Metabyto Wicked et Diemond + CD 32x Sony + DD Wastem 1.3 Go. Tél. : 01 44 24 34 33 et 06 62 34 90 86 (William).

Dép. 75. Vends carte mère Celeron, CD 36x, carte son Yamaha 3D, boîtier avec elim. Recherche 64 Mo SDRAM pas cher et Ultra TnT2. Tél. : 06 89 52 56 99.

Dép. 83 Vands carta graphiqua Guillamot Banshaa AGP 300F ou échange avec version PCI. Vends aussi joystick Wingman Extremo : 100F. Contactar Sagoth@fraa.fr ou laisser un message au 06 82 38 55 17.

Dép. 88. Vends kit upgrade K6-II 450 + Fic PA-2013 (1 Mo) 750F + frais port + 32 Mo PC-100. Tél. : 03 29 31 32 13, demandez Febrice.

Dép. 91. Vands carta TV tta nauva avac boîta : 500F (achetéa le 08/06/00) ; 2x8Mo EDD : 100F ; 2 modems int. el ext. : 150F l'un ou 250F les 2 ; S3 Trio 6AV2DX 2 Mo : 100F ; 3dfx1 8 Mo : t00F ; PSX ach. le 26/05 + jx : 800F. Tél. à Jéjá au 01 60 88 11 90.

Dép. 92. Vends Geforca 256 Asus V6600, lunettes 3D entréa-sortie vidèo soft DVD soft MPEG2 + 2 jeux Drakan/ Rollcage version de luxa compléta 1300F. Tél. : 01 46 31 41 85 (Alaxia).

Dép. 92. Vends ou échanga kit Harmony 6000 comma neul sous garantie 18 mois, valeur 1390F vendu 1100F, ou contre prossec. Pentium III 500E ou 533EB. Michel au 06 68 55 57 63 (le midi eu 01 55 92 07 63).

Dép. 93. Vends CPU P166 + ventilo 100F, 2x16 Mo RAM EDD 200F, Matrox Millenium 2 Mo PCI 50F, souris PS/2 + clavier PC 30F. Joindre Mathias au 01 43 09 04 78 après 18h (venir charchar la matérial la week-end).

Dép. 95. Vends AMD K6 266 MHz, 64 Mo, Matrox Mystiqua 4 Mo, Voodoo2, Sony 24x, DD 1,2 Go, Maxi Sound 32, carte mére Hot-569. Le tout 2000F. Contacter Lyazid au 01 34 29 72 78 à partir da 20h.

ACHATS PC

Dép. 13. Urgent ! Achète à prix raisonnable 64 Mo de SDRAM à 100 MHz vers 200F. Merci. Demander Nicolas au 04 91 34 25 65.

Dép. 14. Recherche disque + de 3 Go pour 300F, écran 15" Sony pour 700F, graveur Yamaha ou Ricoh da type 4x4x16x IDE + log pour 700F, P233 MMX à 250F, ATI AIWpro PCI pour 450F. Tél. : 02 31 44 85 88.

Dép. 14. Achêta ATI AIWpro PCI 8 Mo 450F, Yamehe CRW-4416 IDE + log 700F, Sony 15" 100ES 700F, DD 3,2 Go 300F, P233 MMX 250F, téléphoner au 02 31 44 85 88.

Dép. 31. Recherche PC portable 486 ou plus récent. Matériel peu cher si possible. Demander pier56@wanadoo.fr ou Pierra au 05 61 09 49 17 ou 05 61 35 92 10. Merci.

Dép. 42. Cherche PC P200 ou + avec au moins 64 Mo de RAM. Faire offre sur e-mail : worms@libertysurf.fr

Dép. 49. Urgent ! Rechercha processeur PII, Athlon ou PIII supérieur à 450 MHz. Téléphonez vite au 02 41 54 68 52 après 19h, demandez Yvan. Schnell !

Dép. 59. Achète Rainbow Runner pour Matrox Mystique à bon prix. Demander Ahingsaka au 03 20 73 92 34 après t7h.

Dáp. 75. Étudiant chercha graveur toutes vitesses é prix intéressant. Tél. ; 06 17 87 78 58. Web : hatchoume@carameil.com.

Dép. 75. Achâta 3dfx Voodoo3 – 3000 PCI urgent. Tél. : 0t 43 29 49 62. E-mail : j-custos@wanadoo.fr.

Dép. 75. Recherche Voodoo2 à bon prix. Urgent ! Appelez Richard au 06 14 37 73 83 après 18h.

Dép. 78. Recherche SDRAM 64 ou 128 Mo an 66 ou 100 MHz 1x64 ou 1x128 à petit prix. Demandar Dlivier au 01 39 57 38 25 aprés 17h30 ou sur neo78@wanadoo.fr.

Dép. 83. Recherche carte graphique PCI Voodoo 3 3000 16 Mo (env. 450F) ou Voodoo2 12 Mo Creative Labs (env. 350F), le tout à débattre. Tél. : 04 94 20 58 67 (répondeur). Domandar Piarric.

Dép. 91. Cherche DD à peu près 1,5 Go ou +, da préférenca dans le sud du département. 500F max, 7200T de prél. Tél. : 0t 64 99 34 8t. Demander Hugues le soir eprés 17h ou répondeur.

Dép. 92. Achéte 2x32RAM EDD ou carte réseau RJ45 très vite ou DD 5 ou 6 Go. Prix à débattre ! Contactez-moi au 01 49 06 09 56 (Étienne).

Dép. 92. Achète PlayStation avec 2 manettes pour moins da 500F evec ou sans jeux. Contactez Marc eu 01 46 62 99 60.

JOBS

Dép. 35. Informaticien la nuit, j'ai toutes mes journées libres (9h, 18h). Cherche job é la maison (sérieusement équipé en micro). Mes passions : informatique hard / soft / Internet / jeux PC / PSX. 06 03 t5 68 77 ericterrien@yehoo.fr.

Dép. 71. Chercha 2 graphistes : 3DS et Paint Shop ou autre + 1 développeur : C++ + 1 soniste pour réeliser un jeu haut de gamme. Peiement suivant travail + commercialisation du jeu cont : r.u@infonie.fr ou 03 85 37 15 49 (Robert).

Dép. 75. Nous cherchons des personnes connaissant le C++ pour nous aider dans la cráation d'un mod Half-Lifa. Tous niveaux acceptés. Renseignements à guillaumec15 @aol.com.

Dép. 94. Musicien d'expérience étudie toute proposition pour projet multimedia ou jeu vidéo. Tél. ; Fabrice au 01 48 77 56 71.

CONTACTS

Dép. 02. Cherche joueurs pour participer à des LAN party en Picardie (100 km au nord de Paris). Salle communale disponibla pouvant abriter bcp de monde. Bons PC à ramener, certes réseau prêtées. Tél. : Alexandra au 03 23 55 03 93 ou scratchy007@wanadoo.fr

Dép. 13. Chercha clan é Countar-Strike. Pour plus d'infos, écrivez à mon e-mail : jsalen@excite.fr

Dép. 14. Cherche personne sachant utiliser Web Artist et cherche eussi personne sachant réperer un modam Elsa sa connectant à 14400 bauds. Me contacter à absy56@wanadoo.fr

Dép. 26. Cherche mecs de 15 è 17 ans pour partia rásaeu local chez moi, dans les alentours de Valence. Contactez-moi au 04 75 57 70 99 le week-end, ou à toobix@club-internet.fr.

Dép. 27. Jeuna infographista 25 ans rachercha 1ra expérienca dans la 3D : souhaite obtenir emploi ou stage dans studio de développement. Maîtrise Lightwave 5.6, conneissence Photoshop S et Illustrator. Mike au 02 32 33 27 44 ou eu paillot.bartdroopy@free.fr

Dép. 31. Ja recherche les mecs qui ont « kité » leurs imprimentes. Répondez-moi vite. Je recherche eussi toutes sortes d'images et utilitaires. Merci à tous, j'attends rapidement de vos nouvelles. Mr. Maume C., 21 rue Claude Forbin, 31400 Toulouse.

Dáp. 42. Chercha jouaurs pour partias résaau local sur la région de Saint-Étienne. Ma contacter à adresse e-mail ; raspeguy@hotmail.com (jaux : Counter-Strika, Rogua Spear, Fifa, AD2, etc.).

Dép. 44. Recherche lan de jeux vidéo (stratégie da préférence et PC) pour eider eu développement et eu suivi d'un sita Internet. Connaissanca Javascript et HTML requises ! Rechercha gens sérieux. Boris à rieunier@free.fr

Dép. 56. Cherche qq1 pour m'aider à créer un site Internet. Me contacter par mail, merci. Bruno.vicherat@wanadoo.fr

Dép. 59. Cherche soluce compléte d'I-War, chepitre premier Rebellion. M. Peuwels Sébastien, 35 route d'Hazebrouck, 59114 Saint-Sylvestre Cappel.

Dép. 62. Cherche joueurs, joueuses pour réseau région Hasdin, Saint-Pol, Montreuil. Contacter Arno eu 03 21 90 33 64 ou awissart@wanadoo.fr

Dép. 64. Chercha joueurs indépendants de Mankind pour créer una communauté d'amis. Ceci pour faira faca eux trop nombreux empires créés ces dernières semaines. Contact : confrérie-ombre@caramail.com

Dép. 69. Intéressé par un super meeting réseau Counter-Strike et Quake3 vers Lyon la Quad Party2 est pour toi. Adresse du site www.multimania.com/quad69 ou 06 14 23 16 28, demander Pascal. Places limitées 100 parsonnes juin.

Dép. 75. Fana de Counter-Strike recherche salle et partenaires pour LAN perty en région parisianna. Tél. : 06 60 88 40 54.

Dép. 76. Recherche joueurs pour LAN. E-mail : djjulian@free.fr



VENTES AUTRES

Dép. 29. Vends Dreamcast quasi neuva garantie 6 mois + jeux + Visuel Memory + 5 CD de démos. Le tout acheté : 2800F, revendu 1800F. Tél. : 02 98 51 40 46.

Dép. 38. Collection compléta revues « Joystick », années 94 à 99, soit 66 numéros + CD respectifs et fascicules soluce. 700F sans frais d'envoi. Tél. : 04 76 92 81 14 (Pascal) ou wolfyz@pop.multimania.com

Dép. 60. Vends N64 3 manettes + 2 vibreurs + 2 cartes mámoira + jaux tbá 1000F. Tél. : 03 44 54 25 82 (Nicolas).

Dép. 76. Vends N64 + 2 manettes + Extension pack + jeux. Prix : 650F. Tél. : 02 35 15 32 41, demander Victor.

Dép. 78. Vends console Megadrive + manette + jeux pour 50F. E-mail: phil.nauleau@libertysurf.fr Urgent.

Dép. 80. Vends Dreemcest + Visuel Memory + pistolet + jeux : 2200F. Tél. : 06 63 66 64 86 (Amiens).

Dép. 91. Baladeur MP3, PMP300 32 Mo inclus : casque, pile, Musicmatch et musique MP3 ; 850F, extensible 32 Mo. Matthieu au 01 69 28 21 83 ou metthieu@cybemeute.nat

ACHATS AUTRES

Dép. 26. Rechercha urgent vidéo les dessins animés « Joyce les Conquérants de la Lumière » et le vieux dessin enimé « Mask ». Feire offre. Demander Matthiau. Tél. : 04 75 46 4f 33 (en vidéo ou CD (MPEG)).

Dép. 92. Achète T-shirt pas cher bon état : Iron Maiden, Nine Filter, Foo Fighters, Tool, Dimu, Borgir, Rammstein, Day Dne, Kschoise, etc. Appelez au 01 47 09 65 04, demendez Paul.

YEP ! BON POUR UNE P.A. GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.
Faites-nous parvenir vos P.A. à : Joystick, Petites Annonces, 124 Rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

STANDARD ☐ PC ☐ AUTRES

4H PAR MOIS TOUT COMPRIS INTERNET +TELECOM PENDANT 12 MOIS 0F*

"MÊME LES MUNITIONS SONT GRATUITES...
ÇA C'EST DE LA RÉVOLUTION !"



Pour tous renseignements contactez-nous au 0 825 809 808*** ou sur le site www.libertysurf.fr

*Au-delà du forfait, la minute supplémentaire vous sera facturée 0,19 Francs T.T.C. Offre valable jusqu'au 31 octobre 2000.

Accédez librement aux richesses de demain



**Hors coût des communications téléphoniques au tarif local. ***0,99 F TTC la minute, partout en France.



Cet homme est le babysitter le plus doué de sa génération !
EN VIDEO LE 25 AOUT
WALT DISNEY
LES GRANDS CLASSIQUES
TARZAN
DISNEY DVD
DISNEY VIDEO
EXISTE EGALEMENT EN VHS
Avec lui, les enfants vivront
des sensations extrêmes,
feront des grosses bêtises... en musique
mais auront droit à beaucoup de tendresse...
avec RTL
© Disney & Burroughs - Illustrations non contractuelles
www.disney.fr
Une vidéo Disney, c'est plus qu'un dessin animé
WALT DISNEY HOME VIDEO